

Y además... Spec Ops: The Line ★ Lego Batman 2: DC Super Heroes ★ London 2012 ★ Metal Gear Solid HD Collection
The Amazing Spider-Man ★ Inversion ★ Risen 2: Dark Waters ★ Resident Evil: Chronicles HD Collection ★ SBK Generations...

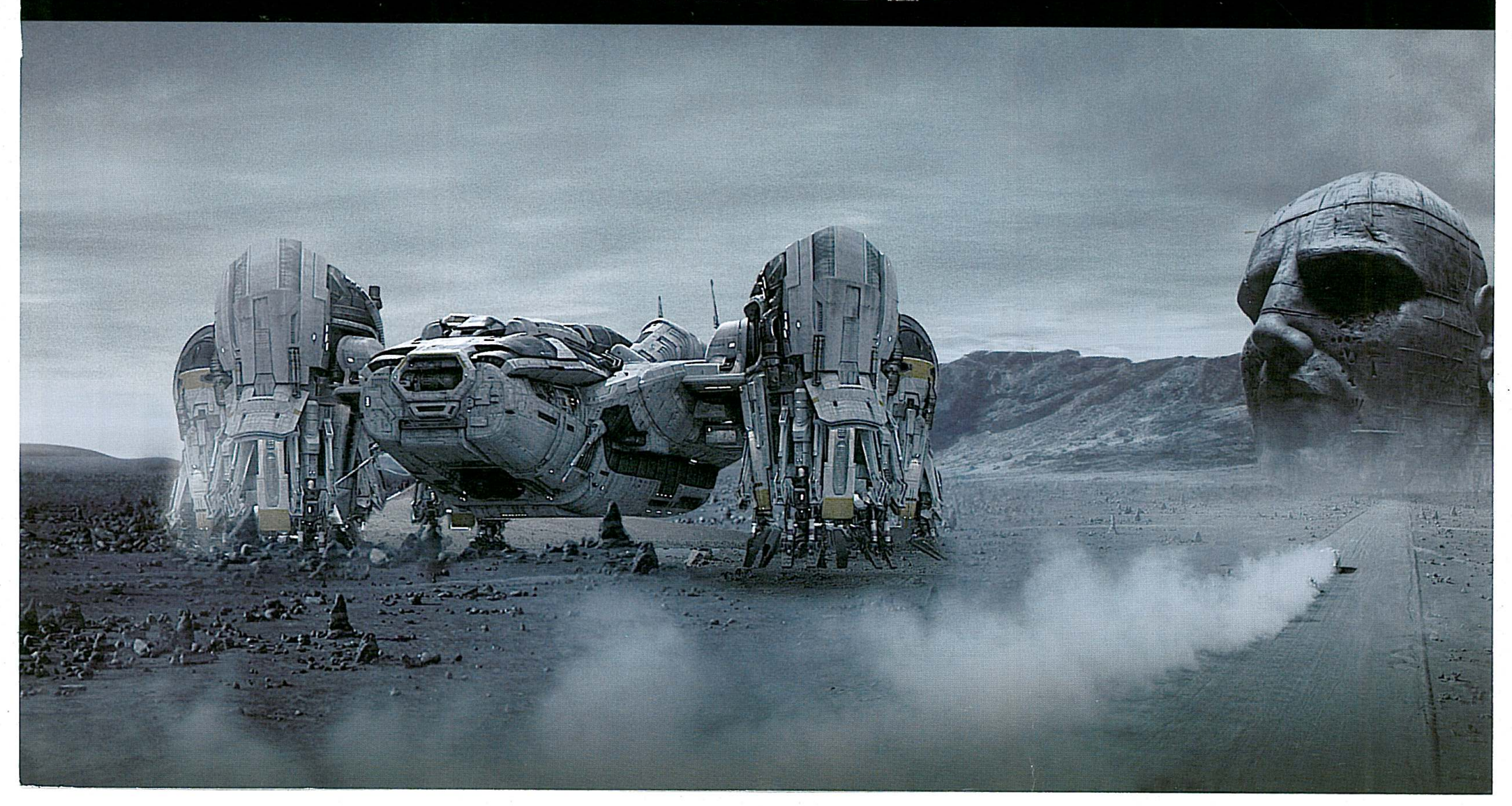
BUSCÁBAMOS NUESTRO ORIGEN

Y PODRÍAMOS HABER ENCONTRADO NUESTRO FIN

DEL DIRECTOR DE ALIEN Y GLADIATOR

PROMETHEUS

3.08.12







Profundo verano

De esos que te permiten escudriñar dentro de ti en busca del placer primario de jugar, pulsar pausa y preguntarte ¿qué me apetece hacer ahora? Tardes de paz, plácidas horas por delante y una colección de sensaciones en forma de videojuego, de esos que hemos ido almacenando en una estantería de ilusión llamada «el próximo va a ser este, pero cuando tenga tiempo», para sentirlos un poco más cerca que durante el resto del año. Momentos mágicos y sagrados de auténtico ritual ante la consola. Si no se os pasa por la cabeza ninguno de estos clásicos del primer semestre, algo que nos extrañaría bastante, o estáis bloqueados por las altas temperaturas reinantes, esto sería más lógico, aquí tenéis unos magníficos ejemplos: Mass Effect 3, Dragon's Dogma, Max Payne 3, Gravity Rush, Final Fantasy XIII-2, la colección HD de Metal Gear Solid... Verdaderas obras maestras de ingeniería lúdica nacidas para marcar una época y que les ha tocado vivir, injustamente, una etapa convulsa. Os los merecéis, estos y otros muchos, y ellos también se lo merecen. ¡Feliz verano!

Marcos García



Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«En el horizonte se dibuja la silueta de dos grandes RPG, menos mal.»
Mi juego favorito
Dragon's Dogma otra vez

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Esperando a la gineta del apocalipsis, zapatilla en mano.»
Mi juego favorito
Sleeping Dogs

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Estoy entrenando duro por las tardes para llegar en forma a Rivas 2028.»
Mi juego favorito
London 2012





Pedro «John Tones» Berruezo
«Voy a pasar el verano en un bucle de Max Payne 3 en modo difícil. ¡Viva!»
Mi juego favorito
Spec Ops: The Line



Bruno Louviers
«No es por presumir, pero he vuelto a pasarme Bayonetta en muy difícil.»
Mi juego favorito
Lollipop Chainsaw



Javi Sánchez
«Soy adicto a esa maravilla tumba-monstruos. ¡Bravo por Capcom!»
Mi juego favorito
Dragon's Dogma



Paz Boris
«Echo de menos aquella época en la que no había DLC ni actualizaciones.»
Mi juego favorito
Assassin's Creed II



Lucía «Lucky» Perdomo
«En busca de condensadores nuevos para mi Game Gear.»
Mi juego favorito
Tomb Raider

PlayStation® Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa y Plantas de impresión **JOAN ALEGRE** y **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
PAZ BORIS, BRUNO LOUVIERS, PEDRO BERRUEZO, JAVI SÁNCHEZ, LUCÍA PERDOMO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, ADONÍAS

Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/Orduña, 3, 28034 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Responsable de Marketing **FERNANDO VALLARINO**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

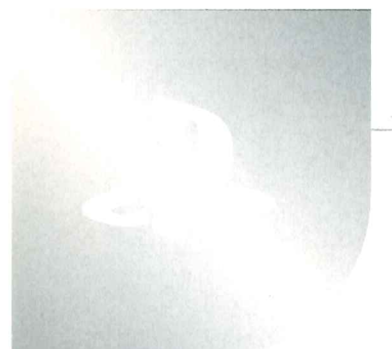
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/Orduña, 3, 28034 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207.730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.07.34- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*: **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



Sumario

★ 139 Agosto 2012







Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





PlayStation Bronce

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.



14 NOVEDADES NAMCO BANDAI

El Tour de la compañía japonesa hace parada en Madrid para mostrarnos de primera mano Ni No Kuni, Tekken Tag Tournament 2...

88 ZONA VIP

CARLOS ARECES

El que fuera payaso triste de la última de Álex de la Iglesia reivindica la belleza del píxel.

74 DARKSIDERS II

Ya lo hemos jugado y no nos ha gustado... ¡¡Nos ha encantado!! Te contamos porqué.

46 SPEC OPS: THE LINE

A examen las batallas bélicas más humanas que un videojuego ha retratado hasta la fecha.

56 LONDON 2012

Sin hacer mucho ruido llega el mejor juego sobre los JJ.OO. que ha aparecido hasta el momento.



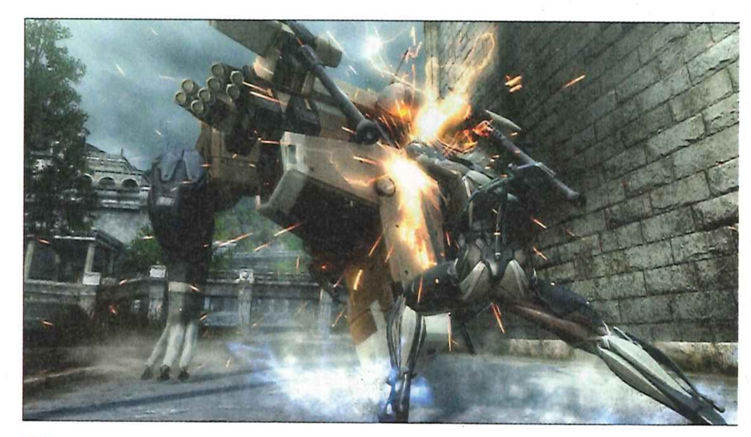


Todo lo que necesitas para estar a la última









Podremos matar de múltiples formas a los enemigos gracias a nuestra espada y el Blade mode.

La calidad gráfica a lo largo de todo el juego, ya sea en pleno combate o durante una cinemática, nos dejará totalmente asombrados.



Nuevas pantallas de MGR REVENGEANCE

El primer trimestre de 2013 será testigo del debut en solitario de Raiden

Con motivo del 25 aniversario del primer *Metal Gear*, **Konami** nos deleita con nuevas pantallas de ***MG Rising Revengeance***, el explosivo título que está desarrollando **Platinum Games** por encargo de **Kojima Productions**. En estas imágenes podemos ver a Raiden desencadenar toda la furia de su katana, frente a *cyborgs* y *mechas* de las *PMC* (*Private Military Company*) rivales. A la espera de que **Konami** revele nueva información durante la inminente *Gamescom* de Colonia, Hideo Kojima ha confirmado a la revista japonesa *Famitsu* que habrá un evento especial para conmemorar el aniversario de la saga, en *Tokyo Midtown* el próximo 30 de agosto, en el que hará un importante anuncio. Esto ha propagado los rumores sobre una posible llegada de *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots* a **PS Vita**. Habladurías aparte, la reedición del clásico de **PS3** en agosto, dentro de un nuevo sello de clásicos a buen precio para el mercado japonés, incorporará por primera vez trofeos y la posibilidad de instalar todo el juego en el disco duro. Ambas mejoras estarán disponibles también en forma de actualización.



A pesar de los años que han pasado, la reedición HD de Okami promete multiplicar la belleza del original de Clover Studio.







Las batallas mantienen la emoción y el toque épico japonés.



OKAMI regresa en alta definición

Capcom ha anunciado que en otoño llegará a *PlayStation Network* uno de los videojuegos más bonitos jamás creados, que fue lanzado para **PS2** en 2007 en Europa, cosechando unas puntuaciones altísimas. Su rediseño en HD hace que ***Okami*** se convierta en una delicia para la vista, sin perder su esencia original. Podremos obtener trofeos a medida que avance la historia, y para crear una mejor experiencia de juego tendremos la opción de utilizar el *DualShock 3* (que nos hará revivir la experiencia original) o *Move*, que hará más natural nuestro control de las batallas. Nos pondremos en la piel de Amaterasu, la diosa japonesa del sol, reencarnada en forma de lobo. Después de que un malvado monstruo asole el mundo, deberá utilizar sus poderes mágicos para devolverle su anterior esplendor. Podrás disfrutar de esta maravillosa historia por 19,99 €.

ACTIVISION lleva los Angry Birds a PS3

Activision está desarrollando ***Angry Birds: La Trilogía***, una recopilación de los ya conocidos *Angry Birds*, *Angry Birds Seasons* y *Angry Birds Rio*, que llegarán al mercado en otoño de este año. Para hacer que la experiencia de juego sea diferente, *Angry Birds* para **PS3** contará con nuevos y mejorados controles, la posibilidad de utilizar *Move* para lanzar por los aires a nuestros pájaros favoritos y gráficos en HD que aprovecharán al máximo el aumento de la pantalla de juego respecto a los terminales portátiles (tabletas y móviles) en los que los pájaros de **Rovio** llevan años triunfando.







SLY Y SUS MUCHACHOS REPARTEN PLOMO

El videojuego oficial de la película Los Mercenarios 2 llegará a *PlayStation Network* durante el verano, en forma de explosivo *shooter* plagado de acción y queroseno. Deberemos embarcarnos en el desafío de rescatar a un valioso multimillonario que ha sido secuestrado, lo que nos dejará a punto para ir a ver la nueva película de Stallone.



NIGHTS, EL CLÁSICO DE SATURN EN HD

Sega ha decidido rescatar uno de sus juegos de Saturn más recordados. Gracias a los gráficos en HD, *Nightopia* será un lugar mucho más vívido y atractivo, y además contaremos con trofeos y la opción de jugar con los gráficos originales de 1996.



MARVEL VS. CAPCOM ORIGINS, DOS CLÁSICOS EN UNO

Dos clásicos de la lucha 2D, *Marvel Super Heroes* y *Marvel Vs. Capcom: Clash Of Super Heroes*, reunidos en una única descarga. ***Marvel Vs. Capcom Origins*** añadirá el sistema de juego On-line ampliado GGPO para hasta 8 jugadores, un modo Espectador, distintos filtros gráficos, desafíos dinámicos y la opción de grabar repeticiones. **Capcom** ha anunciado su salida para el mes de septiembre a un precio de 14,99 €.



Diseño de videojuegos para consolas de última generación: 5 CLAVES PARA EL ÉXITO

Lo más importante a la hora de idear y diseñar un juego es tener muy claro el público al que va dirigido, además de la plataforma para la que se vaya a desarrollar. Ese es un punto de partida básico desde el que comenzar. Pero, ¿a quién preguntar para ahondar más en el asunto? Decidimos consultar a **U-tad**, el Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. El porqué es muy sencillo: tienen la oferta de formación de postgrado mas completa en el campo de los videojuegos, tanto en creación, como en programación y en diseño visual y artístico. En concreto en *Game Design* y sin salir de su Campus cuentan con el *know how* de los profesionales de **Pyro Studios**, la factoría de videojuegos que arrasó hace unos años con la saga *Commandos*. Las conclusiones que nos dan son fruto de su dilatada experiencia, y están perfectamente situadas en el contexto de la actualidad: si de lo que se trata es de un juego para consolas de última generación estos son los factores que a día de hoy cotizan al alza:

1. Estilo visual: que la estética sea impactante y que utilice un *engine* de última generación ha sido vital para que *Uncharted*, por poner un ejemplo, haya pegado tan fuerte como lo ha hecho.

2. Un personaje carismático que pueda con todo: el jugador necesita un álter ego fuerte, inquebrantable, y eso es lo que representa el protagonista de *Max Payne 3* para muchos usuarios.

3. Efecto «*Sandbox*»: que el juego no te limite y que puedas hacer todo lo que quieras. *GTA* fue el que puso de moda este libérrimo *modus operandi* y hay que reconocer que es un punto fuerte necesario para dar a luz un *hype* que sea duradero.

4. Las herramientas: los juegos para consolas de última generación ofrecen unas posibilidades muy amplias a este respecto, y el hecho de que el usuario tenga a su disposición todo aquello que necesite sin que su «tenencia» limite la acción ni influya la época es un valor a destacar.

5. Juego colectivo: el juego debe ser divertido si lo practicas solo en tu casa y espectacular cuando compartes la experiencia On-line con tus amigos. Debéis poder conquistar mundos juntos y, en definitiva, debéis poder sumaros y vivir experiencias.

Este es solo un ejemplo de qué cosas debe tener en mente un diseñador de juegos a la hora de desarrollar un proyecto para el tipo de consola que más aceptación está teniendo hoy en día. Pequeños datos, algunos aparentemente obvios, otros no tanto, que es fundamental interiorizar si se quiere trabajar en esta industria.

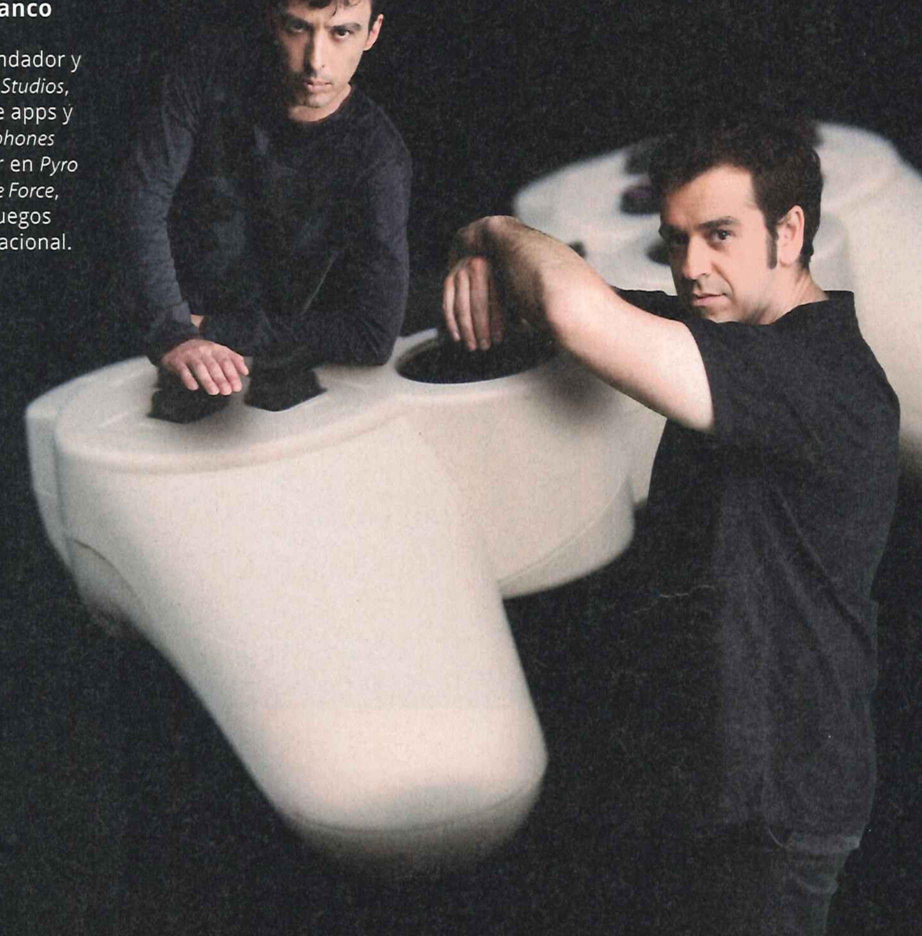
La amplia oferta de **U-tad** incluye un Máster en Game Design dirigido por José Manuel García Franco (Cofundador y Director de Juego en Sokoh Studios; anteriormente director de la saga *Commandos Strike Force* en Pyro Studios) y que profundiza en materias como los fundamentos gráficos, el scripting, lógica, mecánica y dinámica de videojuegos, gamification, arte, narrativa, psicología, gestión y producción. Más información en www.experimentatufuturo.com

Especialízate con el *dream team* de la industria de los videojuegos



José Manuel García Franco

Director de Máster. Cofundador y director de juego en *Sokoh Studios*, empresa desarrolladora de apps y juegos para *tablets* y *smartphones* (*iOS* y *Android*). Fue director en *Pyro Studios* de *Commandos Strike Force*, una de las sagas de videojuegos más vendida a nivel internacional.



Jon Beltrán de Heredia

Director de Máster. Cofundador y CEO de *Mouin*, empresa enfocada en la web, apps y soluciones para dispositivos móviles. Fundador de *Symnum*, orientada a las herramientas de desarrollo de *software*. Director técnico de *Commandos I* y *II* en *Pyro Studios*.

Máster en

△ Arte y diseño visual de videojuegos
○ Programación de videojuegos
✕ *Game Design*

Colabora









Descúbrelo en **experimentatufuturo.com**

Plazas limitadas | 902 50 49 48 | www.u-tad.com

Los másteres de U-tad no conducen a la obtención de un título oficial

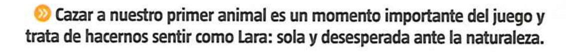




A la pobre Lara le pegan más palos que a una piñata. Los desarrolladores quieren que nos apiademos de ella, pero por momentos echamos de menos su vieja actitud dura y sin compasión.



Gráficamente, los escenarios recuerdan a las junglas de *Uncharted*. Y jugablemente también un poquito, pero no tanto como algunos se piensan.

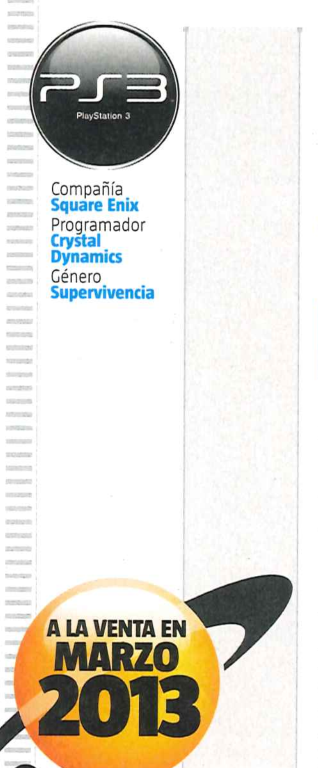




Cazar a nuestro primer animal es un momento importante del juego y trata de hacernos sentir como Lara: sola y desesperada ante la naturaleza.

PS3 PlayStation 3

Compañía **Square Enix**
Programador **Crystal Dynamics**
Género **Supervivencia**



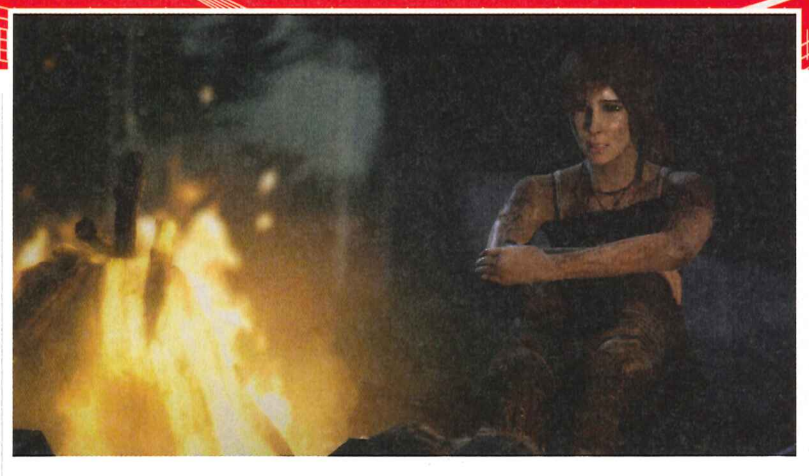
Tomb Raider

Todo héroe tiene un origen, y el de Lara Croft no fue un camino de rosas, precisamente

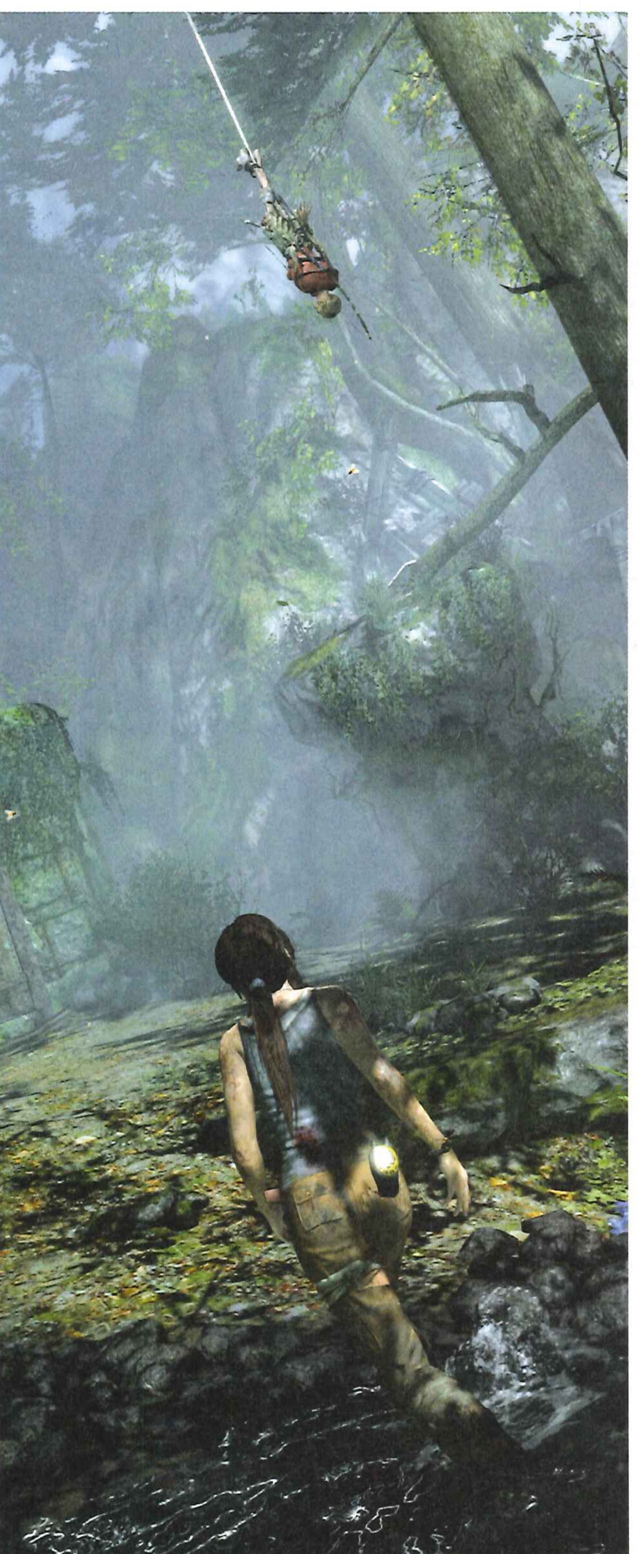
Los videojuegos escasean de protagonistas femeninas, pero las que hay son casi siempre memorables. Y ***Tomb Raider*** no iba a ser menos, aunque en este *reboot*, Lara Croft se ha quitado años y experiencia de encima para contarnos cómo llego a ser esa tipa dura que mataba dinosaurios.

Crystal Dynamics quiere contar la historia de cómo una chica muy joven tiene que superar todo tipo de peligros -desde manadas de lobos a hombres con las manos muy largas- para sobrevivir en una isla donde el mejor plato que puede encontrar es un ciervo cazado con su propio arco. Y claro, la isla tampoco es un paraíso, sino una trampa mortal llena de precipicios, laderas que escalar, restos de aviones... Pero bueno, Lara sabe defenderse, y no dudará en hacerlo, aunque la primera persona que mata le marca profundamente, como comprobamos en la demo. El tipo que nos asalta, y con el que acabamos *in extremis* con su propia pistola, muere sufriendo. Es algo a lo que no estamos nada acostumbrados en los videojuegos, donde suele ser algo rápido, insignificante; pero deja claras las intenciones del juego: quiere impactar con dosis de pura realidad en todos los aspectos posibles. Aún con esto, los disparos o flechazos no tuvieron demasiada presencia durante la partida, porque la escalada y los *puzzles* son más importantes. Esto, y aprender a usar y a mejorar las herramientas y habilidades de Lara, que -como estamos en una isla desierta- no será nada fácil. Aprenderemos nuevos trucos tras determinados momentos importantes, pero las armas se mejoran buscando objetos por los escenarios, en general más amplios y abiertos de lo que pensábamos.

La lucha de Lara contra los terrores de la isla es una aproximación cercana a *Uncharted* en la acción más directa, pero con suficientes rasgos únicos como para esperarlo con ganas el año que viene. *Bruno Louviers*









En la demo pudimos atisbar una pizca del planteamiento más abierto del juego. Tendremos que explorar el terreno para cazar alimento o conseguir mejoras de herramientas.



DE NIÑA A MUJER

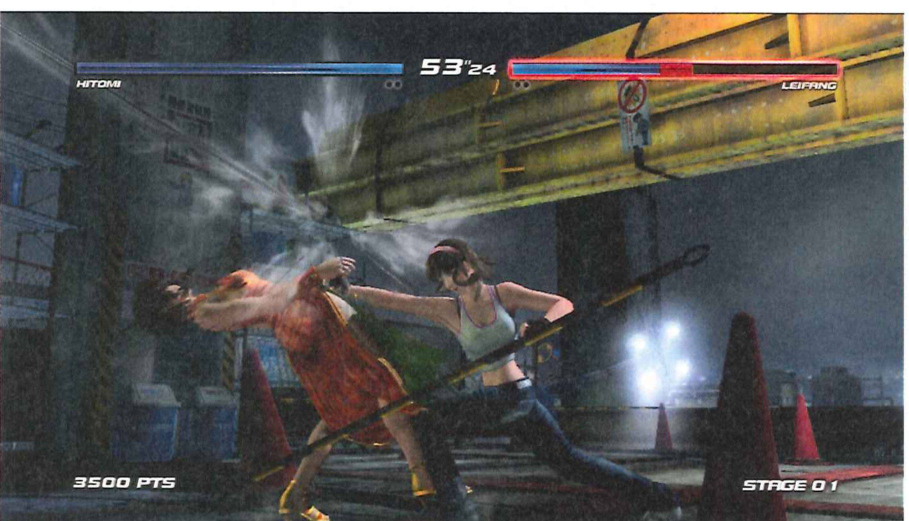
Más de un guarrete añorará a la «vieja» Lara de los 90 por sus absurdos atributos pero, en defensa de esta jovencísima y nueva heroína, hay que decir que el personaje es mucho más creíble, humano y vulnerable de lo que cabría esperar de la mujer que más culos ha pateado en los videojuegos. Con alguna escena polémica de por medio, parece que el camino hacia la madurez estará lleno de baches, animales salvajes y terror, bastante más de los que cabría esperar una niña británica multimillonaria. Sí, eso no ha cambiado.







Akira Yuki salta de la saga Virtua Fighter, la madre de los juegos de lucha poligonales, al universo DOA. No estará solo, Sarah también saldrá.





Zack vuelve a poner, una vez más, el ingrediente humorístico a un DOA. Aquí le encontraremos disfrazado de payaso, peluca incluida.

Los escenarios reaccionarán al devenir de los combates. Ojito con las vigas, que pueden poner punto y final al combate en cualquier momento.

PS3 PlayStation 3

Compañía **Tecmo Koei**
Programador **Team Ninja**
Género **Lucha**

Dead Or Alive 5

Tomonobu Itagaki abandonó el Team Ninja, pero su espíritu sigue muy presente

Pobre Itagaki. Los problemas financieros de **THQ** le han dejado sin distribuidor para su *Devil's Third* y encima su antiguo equipo ultima, de cara a septiembre, un nuevo *DOA*, el primero en **PS3** sin contar con él al frente. Famoso por sus atuendos rockeros y por no cortarse un pelo a la hora de dar declaraciones, es bastante probable que Itagaki suelte pestes de ***Dead Or Alive 5***, pero lo que hemos probado en la redacción nos ha dejado bastante satisfechos. Y eso que es solo una demo con 10 personajes: Kasumi, Bayman, Kokoro, Zack, Leifang, Ayane, Hayabusa, Christie, Tina, Hitomi, Hayate y Akira (este último importado directamente del universo *Virtua Fighter*, al igual que Sarah Bryant (aunque esta no aparece en la versión que hemos catado).

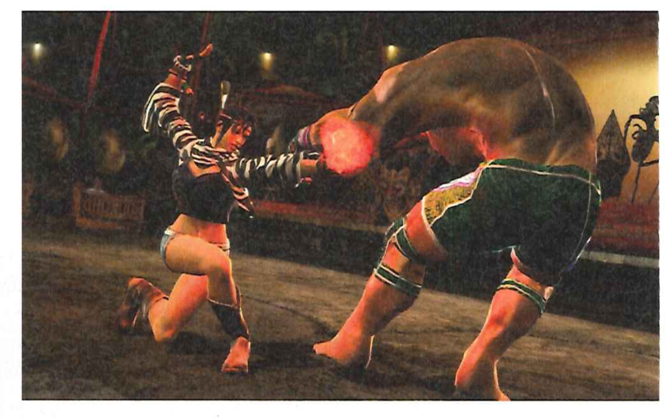
La demo (la misma que se mostró en el pasado **E3**) deja patente las intenciones del **Team Ninja** por contentar a todo el espectro de usuarios. La cámara clásica, al estilo de los primeros *DOA*, está destinada a los sesudos de la lucha pura y dura, mientras que quienes busquen el espectáculo ante todo harán bien en elegir la *Action Camera*, con sus peliculeros cambios de ángulo, en los que explotar a conciencia el detalle de los escenarios y su interactividad con los luchadores. Hemos visto de todo: desde comprobar cómo un misil lanzaba por los aires a uno de los contrincantes, hasta un edificio en obras que se venía literalmente abajo, tras empotrar a nuestro rival contra un cuadro eléctrico. Y aunque Yosuke Hayashi, el productor, haya dicho que las cochinadas *made in* Itagaki se han acabado, lo cierto es que ***DOA 5*** es tan picantón como sus predecesores. El agua -y el sudor- empapa y transparenta la camiseta de Hitomi, y la cámara -en la secuencia de la victoria- se regodea a conciencia en las curvas de Tina.

Qué diablos, ¡si uno de los alicientes de la Edición Coleccionista es un DLC con trajes de baño para todas las luchadoras! Algunas cosas jamás cambian. *Nemesis*

A LA VENTA EL 20 DE SEPTIEMBRE



Namco Bandai se detiene en Madrid para presentar cuatro títulos muy especiales.





Hay gran cantidad de escenarios para todos los gustos, con todo tipo de iluminación o ambientación. Podemos estar en un mercado, en una sala industrial o en una playa. ¡Un poco de variedad nunca viene mal!



Porque Tekken Tag Tournament 2 no se reduce únicamente a tocar botones a lo loco, tenemos un menú en el que aparecen los combos disponibles, su ejecución e incluso la puntuación que obtendremos.







Tekken Tag Tournament 2

La jugabilidad de siempre con más luchadores, escenarios y modos

PS3
PlayStation 3

Compañía
Namco Bandai
Programador
Namco
Género
Lucha

A LA VENTA EL 14 DE SEPTIEMBRE 2012

Desde su presentación en el **E3** con la participación de Snoop Dogg, ***Tekken Tag Tournament 2*** ha dado de qué hablar. Primero por sus cincuenta personajes confirmados, por el efecto de la iniciativa *We are Tekken* y, por supuesto, por el enfoque humorístico que se le ha dado. *Tekken*, en general, tiene esa picardía y aire desenfadado que ha caracterizado siempre a su creador Katsuhiro Harada, y que en ***Tekken Tag Tournament 2*** se multiplica.

Namco Bandai nos presenta un juego con un elenco de personajes totalmente variado, desde los luchadores de toda la vida (hombres musculosos y mujeres de piernas al aire) hasta otros más sorprendentes como animales o robots. De hecho, con nuestra reserva del videojuego se nos obsequiará con un DLC de cuatro personajes exclusivos, viejos conocidos como el dinosaurio velocirraptor o el canguro con guantes de boxeo.

Además, también tendremos cuatro escenarios que representan cuatro países del mundo: España, Holanda, Francia y Filipinas. Es todo un halago que España sea parte del juego, pero ver una representación de la Sagrada Familia de Barcelona en una plaza empedrada y con un jardín con el cartel «Rosa Flamenco», resulta algo perturbador.

El título tendrá muchos modos de juego, como *Survival*, *Arcade*, *Team Battle*, *Time Attack*, *Practice* o *Ghost Battle*, con los clásicos *Tag Team*, es decir, 1Vs1 y 2Vs2 (*pair play mode*) y también con la posibilidad de jugar en combates de 1Vs2. Para disfrutar del final de cada enfrentamiento, el nuevo *Tekken* tiene preparados hasta cincuenta vídeos distintos

Tekken Tag Tournament 2 incluye una novedad de la que están muy orgullosos: *Tekken Channel*, el modo On-line. Con él podremos competir con jugadores de todo el mundo y consultar nuestra puntuación, una forma de añadir un extra de diversión a este gran juego de lucha.

Entrenaros este verano para estar listos para la batalla que nos tiene guardada ***Tekken Tag Tournament 2***... ¡Fight! Paz



Podemos jugar en batallas de 1Vs1, 2Vs1 y 2Vs2 en diferentes modos de juego.

ENTREVISTA CON...

KATSUHIRO HARADA

Productor de «Tekken»

Los fans están deseando que salga *Tekken Tag Tournament 2*. ¿Cree que está a la altura de las expectativas?
Tenemos claro que vamos a satisfacer a los fans, pero además, queremos que *Tekken Tag Tournament 2* llegue a un público mucho más amplio gracias a todo lo que se le ha añadido al juego.

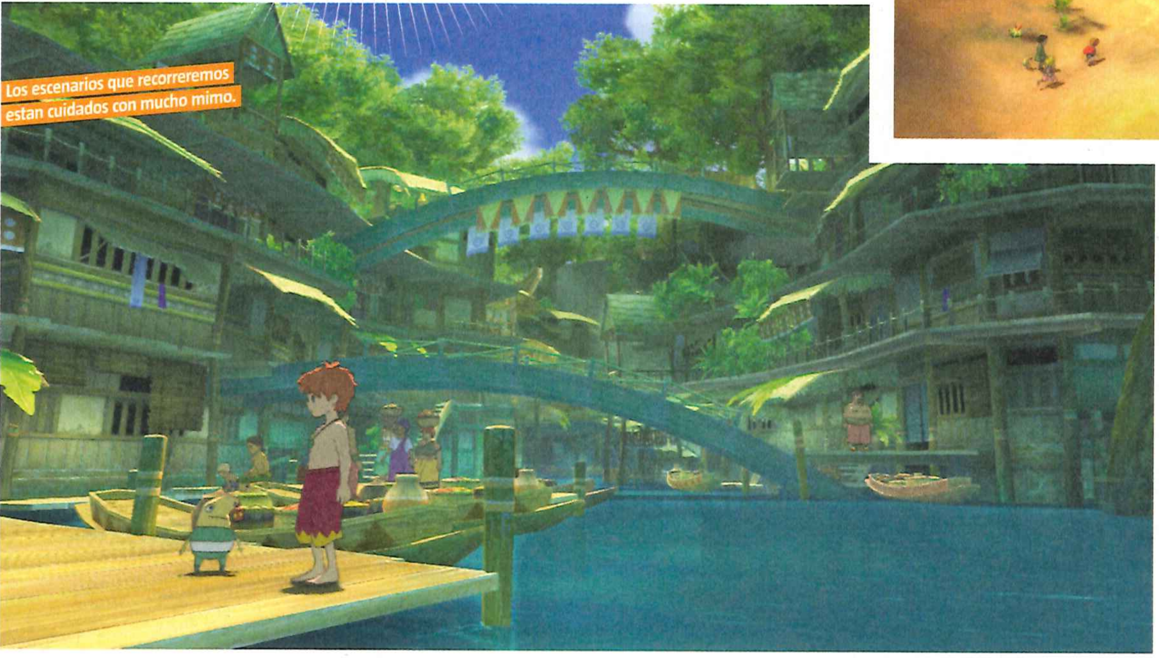
¿Podremos esperar algún tipo de contenido extra en DLC además de los que vienen con la reserva?
Sí. Estamos desarrollando algunos personajes y escenarios extra que saldrán más adelante, cuando el juego esté ya en el mercado. Y, por supuesto, sin tener que pagar por ello. También pondremos a disposición de los fans la banda sonora y algunas escenas de *Tekken* anteriores, aunque por la música habrá que pagar ya que nosotros también tenemos que hacerlo.

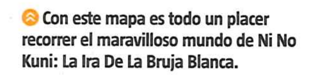
¿Veremos este título en PS Vita?
En este instante estamos trabajando en la versión de **PlayStation 3** y de otras consolas, así que de momento no está prevista una versión para **PS Vita**.

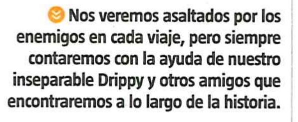
CUATRO ESCENARIOS EXTRA

Con la reserva de nuestro Tekken Tag Tournament 2 nos regalarán un DLC que incluye cuatro ciudades como escenario de lucha: España, Holanda, Francia y Filipinas, que se reconocen rápidamente por sus emblemas (o topicazos).






Con este mapa es todo un placer recorrer el maravilloso mundo de Ni No Kuni: La Ira De La Bruja Blanca.


Nos veremos asaltados por los enemigos en cada viaje, pero siempre contaremos con la ayuda de nuestro inseparable Drippy y otros amigos que encontraremos a lo largo de la historia.









Ni No Kuni La Ira De La Bruja Blanca

Compañía
Namco Bandai
Programador
Level-5
Género
RPG



Diversión, emoción y lágrimas a cada paso, en un original título con una historia que absorbe

Después de su anuncio durante el **E3**, ya tenemos la fecha de lanzamiento de ***Ni No Kuni*** para **PlayStation 3**, el cual se había retrasado por el deseo de sus desarrolladores de que tuviera una traducción de calidad (subtitulado en castellano) y un acabado mucho más pulido gracias a los retoques que se han hecho en la jugabilidad. Con una historia que enternece y respirando fantasía por los cuatro costados, este RPG promete engancharnos con sus preciosas cinemáticas y su sistema de batalla tan cómodo y bien conseguido (y con esos menús de ataques metidos en bocadillos de cómic). Para hacer hincapié en la emotividad del juego, además de disfrutar con la maravillosamente lacrimógena banda sonora, nos dan la opción de escuchar los diálogos tanto en japonés como en inglés.

Oliver es nuestro protagonista, un niño de trece años que debe partir junto con el hada macho Drippy (al cual libera de la maldición que lo había encerrado en un peluche) a su mundo de origen, en una aventura que se complicará debido a las malvadas intenciones de la Bruja Blanca.

De la mano de **Level-5** y **Ghibli** llegará esta historia fantástica y emocionante que no dejará indiferente a nadie. *Paz*



EDICIÓN COLECCIONISTA

La edición coleccionista de Ni No Kuni es muy especial, pues incluye el peluche de Drippy, un DLC para descargar dos únimos exclusivos (termito y drongo dorado), el Vademécum del Mago, el libro de magia de Oliver, con más de 300 páginas a todo color y el juego, todo ello guardado en una bonita caja.

Con el lanzamiento del juego saldrá al mercado esta completa edición especial, DLC de trajes, banda sonora, making of...

Con un sistema de combate mejorado, las batallas serán mucho más fáciles de controlar y con cantidad de posibilidades

A LA VENTA EL 31 DE AGOSTO 2012

Tales Of Graces f

La adaptación del título para PS3 llega con un epílogo que dará un final completo a la historia

PS3 PlayStation 3

Compañía
Namco Bandai
Programador
Namco Tales Studio
Género
RPG

Dentro de poco podremos empezar a disfrutar de la adaptación de *Tales Of Graces* para **PlayStation 3**, bajo el nombre de ***Tales Of Graces f***. Esta letra se toma de la palabra futuro, pues se ha incluido un epílogo de más de diez horas llamado *Lineage & Legacy* que dejará resueltos todos los arcos argumentales.

La historia nos sitúa en un mundo dividido en los reinos de *Windor*, *Strata* y *Fendel*, que se enfrentan entre sí por el control absoluto. Nos ponemos en la piel de Asbel Lhant, un joven que, junto con sus amigos, recorrerá los reinos con la intención de mantener los lazos de amistad y también para luchar por sus ideales.

El sistema de batalla ha sido mejorado de forma que el control es más fácil y los combates han tomado un aspecto mucho más envolvente. Se puede cambiar a placer el estilo de ataque, con el que variarán las armas distintivas de cada tipo.

Gracias a los cambios y el epílogo añadido, ***Tales Of Graces f*** pretende superar las expectativas de los fans de *Tales Of*. *Paz*



ENTREVISTA CON...

HIDEO BABA
Productor de «Tales Of Graces f»

¿Qué propició la adaptación del videojuego *Tales Of Graces* para PlayStation 3?
Tras elaborarlo, teníamos cantidad de contenidos que crearon de por sí un nuevo videojuego. Queríamos que los jugadores pudieran disfrutar del mundo de *Tales Of*, pero con más profundidad.

¿Cómo se llegó al epílogo *Lineage & Legacy*?
Precisamente, después de lanzar el juego original, recibimos tanto *feedback* de los fans que nos decidimos a adaptarlo con una historia adicional que también terminara la historia de Sophie.

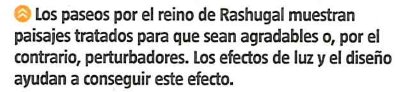
Con el epílogo *Lineage & Legacy*, ¿quedarán cerrados todos los arcos argumentales o se dejará alguna puerta abierta?
Es una gran historia con muchos cabos que atar, pero todo quedará cerrado con el epílogo.

¿En qué os basasteis a la hora de caracterizar a los personajes?
Primero pensamos que los personajes debían ser fáciles de reconocer por los jugadores, por lo que les cambiamos el pelo. Además de esto, queríamos dar más vida a los personajes y explicar el carácter de cada uno a través de las expresiones faciales. Los chicos, muestran un gesto más serio, como es el caso de Asbel como reflejo de su determinación y confianza en sí mismo. Las chicas, por otro lado, tienen una cara más dulce y amigable, así vemos a Pascal cuya expresión nos muestra que es el personaje más divertido y pícaro del grupo. Cada personaje tiene un papel que viene presentado por su expresión y su actitud.

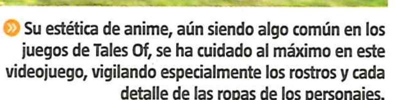








Los paseos por el reino de Rashugal muestran paisajes tratados para que sean agradables o, por el contrario, perturbadores. Los efectos de luz y el diseño ayudan a conseguir este efecto.



Su estética de anime, aún siendo algo común en los juegos de Tales Of, se ha cuidado al máximo en este videojuego, vigilando especialmente los rostros y cada detalle de las ropas de los personajes.







Tales Of Xillia

La sorpresa del equipo de Namco Bandai para el año que viene



Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco Tales Studio**
Género **RPG**

La revelación del momento por parte de **Namco Bandai** y Hideo Baba ha sido la presentación del nuevo ***Tales Of Xillia***, en el que nos adentraremos en el mundo de *Liese Maxia* para aprender nuestro papel en el mundo como seres humanos.

Para Oliver Comte, vicepresidente de marketing, ventas y distribución de **Namco Bandai** Europa, el esperado lanzamiento de *Tales Of Graces f* y su edición europea han propiciado lanzar al mercado occidental este nuevo videojuego de la franquicia *Tales Of*.

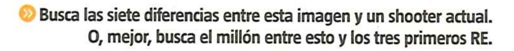
Tras enterarnos de que el reino de *Rashugal* está llevando a cabo experimentos con un poderoso artefacto que está robando el maná del mundo con consecuencias catastróficas, deberemos elegir si ponernos en la piel de Jude Mathis, un prometedor estudiante de medicina, o de Milla Maxwell, una misteriosa mujer que va acompañada de cuatro entes invisibles. Con el fin de destruir dicho aparato y devolver al mundo su preciado maná, ambos comenzarán un viaje plagado de aventuras. A lo largo de su epopeya, se encontrarán con un gran abanico de interesantes personajes que les darán valiosas lecciones de vida que les permitirán crecer como personas.

El aclamado sistema de combate *Linear Motion* es el elegido en este videojuego para luchar contra los enemigos. Este sistema se basa en una lucha en tiempo real, que ofrece un rol táctico a pequeña escala, lo que hará mucho más intensas e interesantes las batallas.

También se ha añadido la posibilidad de que dos personajes unan sus habilidades en un potente ataque que nos llevará a buscar siempre la mejor combinación de poderes. Con un apartado gráfico mucho más cuidado que otros juegos de la saga *Tales Of* y un modo de batalla cómodo y que te obliga a reaccionar con rapidez, ***Tales Of Xillia*** no es un juego cualquiera. Por desgracia, todavía tendremos que esperar al año 2013 (sin fecha aún definida) para poder disfrutar de este título. Paz






El equipo Bravo llega a tiempo para ayudar a Chris y a Piers a despejar la zona. Que tampoco es que se vieran muy apurados, pero así son los rescates.


Busca las siete diferencias entre esta imagen y un shooter actual. O, mejor, busca el millón entre esto y los tres primeros RE.

PS3 PlayStation 3

Compañía
Capcom
Programador
Capcom
Género
Survival Shooter

Resident Evil 6

Probamos a placer la demo que disfrutarán los compradores de Dragon's Dogma

Chris Redfield está hecho un Max Payne de la vida: ahogando sus miserias tras haber vivido el horror una y otra vez. Sin Jill Valentine. Pero el mundo no va a salvarse solo, como le recuerda su compañero Piers, y esto no nos lleva a Sao Paulo, sino a los tejados de una megalópolis china en la que enfrentarse al Virus-C, personificado en los J'avo, mutantes armados, inteligentes, de comportamiento humano, que no se cortan en sacar un tentáculo al recibir un tiro: el sueño dorado de Wesker hecho realidad. Esta es solo una de las tres partes en las que se divide la demo que llegará el 5 de septiembre a **PS3**, en primicia para aquellos que compraron *Dragon's Dogma*. Los otros dos segmentos están protagonizadas por la pareja Leon/Helena Harper (con una mecánica más cercana al *Survival Horror* primigenio de la saga, de la que ya os hablamos en el número 136, con motivo del *Captivate* romano), y por último veremos a Jake Muller (el hijo de Albert Wesker) y Sherry Birkin (la niña de *Resident Evil 2*) huir de una bestia parda llamada Ustanak.

Capcom está cuidando al máximo el próximo capítulo de su franquicia estrella, y eso se nota hasta en el mimo con el que se ha diseñado esta demo, que refleja perfectamente el equilibrio entre acción y terror que encontraremos en el juego final. Ya sea comprobando cómo los J'avo mutan en criaturas pavorosas cada vez que reciben un disparo por parte de Chris, a la habilidad de Leon para la lucha cuerpo a cuerpo o la sensación de angustia e indefensión que se vive, bajo el pellejo de Jake, a la hora de combatir en un sitio cerrado al colosal Ustanak.

Y esto es solo es el principio. Cada día que pasa se filtran más secretos sobre ***Resident Evil 6***, como ese supuesto modo protagonizado por Ada Wong, que late oculto en el interior del BD-ROM del juego. ¡Ganazas de que llegue Octubre!

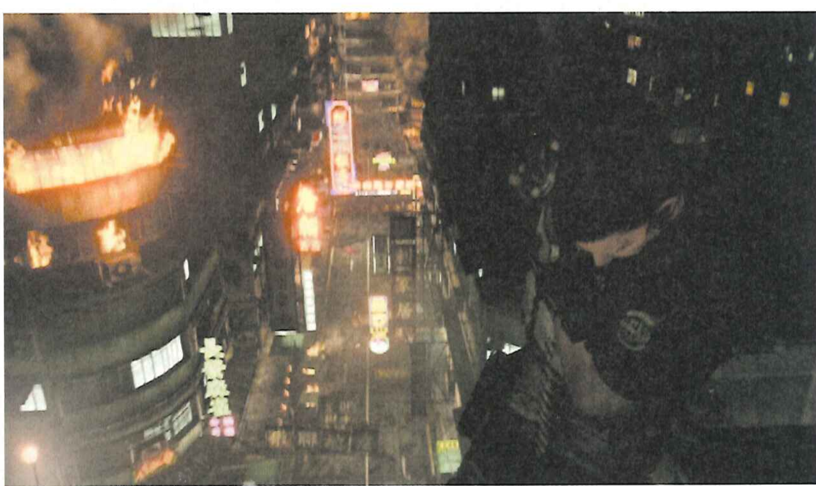




COLECCIONISTA. La edición que llegará a Europa no es tan desfasada como la ultraexclusiva japonesa (no hay chaqueta de cuero), pero esa bomba de agujas nos pone tontorrones.



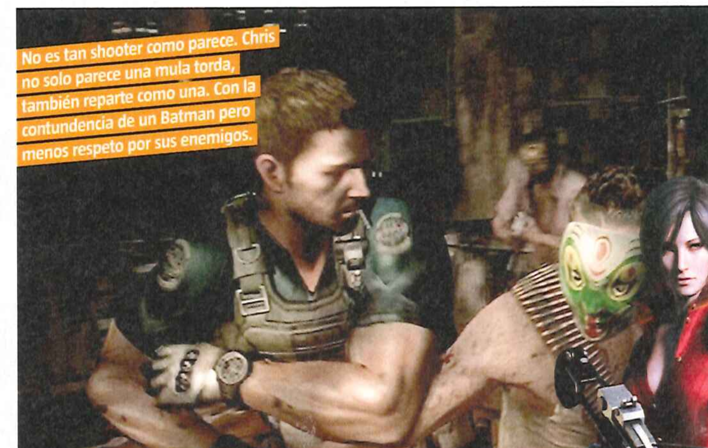












No es tan shooter como parece. Chris no solo parece una mula torda, también reparte como una. Con la contundencia de un Batman pero menos respeto por sus enemigos.



LOCOS POR ADA

Uno de los hobbies de la comunidad es destripar hasta el último archivo de las demos en busca de futuribles. Y sorpresa, por lo que se ha encontrado en esta, Capcom se guardaba un as en la manga: un modo Historia para la señorita Ada Wong... Que ya nos dijeron en el E3 que no se podrá usar hasta terminar el juego normal. ¿Será la única sorpresa?





Aunque la versión de la demo tenía otras voces, a España llegará con las habituales de Maldini y Carlos Martínez, con un 50 por ciento más de líneas de texto que el año pasado.





Tendrás pleno control sobre los porteros, lo que favorece los contraataques al poder lanzar, golpear el balón o realizar carreras en velocidad.

Para buscar un mayor realismo, Konami ha bajado el ritmo de los partidos. Algo lógico teniendo en cuenta la mayor dificultad del Control Total.



Compañía
Konami
Programador
Konami
Género
Simulador deportivo

PES 2013

De controlar el movimiento del jugador pasarás a estar conectado con el balón

Si en *Pro Evolution Soccer 2012* tenías mayor control sobre los movimientos del jugador, ahora el juego se centra en la pelota. Es el *Full Control* o Control Manual Total. Requiere más habilidad del jugador ya que debe afinar a la hora de pulsar y girar el *stick*, pero a cambio le permite ajustar el pase golpeando el balón con suavidad o haciendo un pase rápido para desconcertar a la defensa contraria. Una jugada excelente, aunque requiera práctica, es combinar la dinámica uno-dos que te permite mover a un segundo jugador en cualquier dirección, con este sistema de pases manuales, lo que contribuye a proporcionarte una gran sensación de control sobre la jugada.

En el menú principal puedes indicar que esté siempre activo el control manual, pero a aquellos que no sean jugadores entregados al título les puede costar mantenerlo siempre, de forma que es posible desactivarlo y luego activarlo en momentos puntuales durante el partido, simplemente apretando el gatillo izquierdo. Sobre el terreno es difícil ajustar bien los tiros los primeros partidos, pero activar el control puntualmente es cómodo y útil.

Los disparos manuales también se aplican cuando llega la hora de lanzar a puerta, de forma que puedes indicar a qué punto de la red quieres llevar el balón. En contrapartida, se ha mejorado la inteligencia artificial a la hora de defender, de forma que la línea defensiva se ajuste a la posición del balón y no quede demasiado rezagada.

Este año puede llegar también la solución definitiva al avance imparable de los jugadores *superstar*, ya que el estudio ha establecido un sistema específico de entradas. Pero esto no supone que sea fácil; si haces la entrada en el momento justo será eficaz, pero si la haces a destiempo será falta casi seguro. Todo es cuestión de tener los cinco sentidos sobre el terreno de juego. *Sybil*



Si logras pulsar el botón correcto en el momento adecuado podrías hasta frenar a Messi, es cuestión de timing. El objetivo es acabar con los jugadores imparables.



Este año, por primera vez, estan incluidos los 20 estadios de primera como contenido descargable desde el primer día, gratis. Aquí está el Camp Nou y debajo, el Bernabéu.



PES 2013 PRECISARÁ DE MAYOR HABILIDAD POR PARTE DEL JUGADOR PARA HACERSE CON EL CONTROL MANUAL TOTAL

LOS RECONOCERÁS

El renderizado de la cara de los jugadores no es lo mejor del juego, pero Konami sí va trabajando cada vez más en el reconocimiento de las figuras más destacadas y no solo por su apariencia física. Es lo que se llama Player ID y abarca movimientos con animaciones únicas, carreras, disparos, controles y celebración de los goles. En total, PES 2013 lo aplica a casi 50 jugadores. En la demo vimos a Cristiano Ronaldo con su peculiar forma de correr, el regate de Messi, el toque doble de Iniesta, la entrada imparable de Puyol e incluso el peculiar giro con balón de Xavi.







ENTREVISTA CON...



MANORITO HOSADA

Productor de Marketing de PES

Los cambios de este año ¿requieren tener más habilidad con el mando que antes?
En un principio puede parecer que el control es más difícil, pero de hecho tienes que apretar menos botones que el año pasado. Así que es un control más intuitivo.

¿Las mejoras en la inteligencia artificial son notorias?
Sí, hemos recibido muchísimo *feedback* en este sentido, así que hemos realizado mejoras espectaculares.

¿Cómo definiría la evolución de la serie los últimos años?
Cuando salga la próxima generación de consolas estamos seguros de que crearemos uno totalmente nuevo que estará muy cerca del fútbol real.

¿Qué características deben tener las nuevas consolas para poder con ese futuro juego?
Actualmente tenemos ciertas limitaciones de lo que podemos hacer. Esperamos que **PlayStation 4** no nos imponga estos límites. Tendrá que tener mucha más potencia y unas buenas especificaciones. Nosotros nos estamos preparando desde hace ya dos años.

¿Cómo está funcionando el nuevo motor para la próxima generación de consolas?
Estamos teniendo muchas dificultades, pero estamos seguros de que haremos gráficos de alta calidad y nuevas opciones.

¿Por qué no han incluido este año la liga japonesa?
El año pasado la incluimos como DLC pero no creo que los jugadores pensaran que la íbamos a incluir en la edición europea.



FUIMOS A GAMELAB 2012

Es un gusto tener una feria de videojuegos en España que une a los creadores con los jugadores. El GameLab 2012 superó todas las expectativas.

Con la mala situación económica que atravesamos últimamente, resulta todo un lujo poder ver que la industria del videojuego española está muy viva y que no todo es nostalgia de la época dorada. El *GameLab 2012* superó las cifras estimadas de asistencia, y no extraña: ¿en qué otro sitio es posible probar próximos lanzamientos como *Borderlands 2* o sentarse a conducir en una cabina con volante y pedales para jugar a *Gran Turismo 5*? Estos juegazos, aderezados con muchos otros lanzamientos recientes, como *Spec Ops: The Line*, son solo un aperitivo de lo que ofrece la feria, que contrariamente a lo que nos tienen acostumbrados muchos eventos similares, se sustenta mucho en los desarrolladores pequeños o que están creciendo en el panorama nacional.

Es un hecho que el gran tirón de *GameLab* han sido las platafórmas móviles, pero está claro que el principal hueco lo ocupan las consolas de toda la vida. **PlayStation 3** y **PS Vita** sacaron pecho especialmente, con muchos títulos premiados entre sus filas, como *Zack Zero*, mejor juego de consola de sobremesa; o *Reality Fighters*, premiado por su tecnología.

No queda ahí la cosa, porque otro punto fuerte son los invitados que vienen a dar charlas: Randy Pitchford, CEO de **Gearbox**; Al Lowe, creador de *Leisure Suit Larry*; Phil Fish, un importante desarrollador *indie*; Hironobu Sakaguchi, padre de la saga *Final Fantasy*... Son solo alguno de los nombres que podemos citar y que dieron un ejemplo de cómo hacer videojuegos, de qué es necesario para hacerlos y de cuánto se sufre para publicarlos, «aunque luego siempre salgan niños guapos», como dijo Lowe.

Es una lástima que este año no vayamos a tener *Gamefest*, porque eso significa que habrá que esperar mucho más para poder vivir en nuestras carnes lo que es el desarrollo patrio. Siempre nos quedará Barcelona...

GANADORES DE LOS V PREMIOS NACIONALES A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

MEJOR JUEGO DEL AÑO
NEW YORK CRIMES DE PENDULO STUDIOS, PUBLISHER FX INTERACTIVE

MEJOR JUEGO DE CONSOLA DE SOBREMESA
ZACK ZERO DE CROCODILE ENTERTAINMENT S.L.

MEJOR JUEGO PARA CONSOLA PORTÁTIL
REALITY FIGHTERS DE NOVARAMA, PUBLISHER SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

MEJOR PRODUCCIÓN NOVEL
ZACK ZERO DE CROCODILE ENTERTAINMENT S.L.

MEJOR DISEÑO DE JUEGO
AFTERZOOM DE ABYLIGHT, PUBLISHER ABYLIGHT

MEJOR DIRECCIÓN ARTÍSTICA
NEW YORK CRIMES DE PENDULO STUDIOS, PUBLISHER FX INTERACTIVE

MEJOR ANIMACIÓN
LAS AVENTURAS DE TINTIN DE UBISOFT BARCELONA, PUBLISHER UBISOFT

MEJOR MÚSICA ORIGINAL
NEW YORK CRIMES DE PENDULO STUDIOS, PUBLISHER FX INTERACTIVE

MEJOR SONIDO
FREAK WARS (TORRENTE ONLINE 2) DE VIRTUAL TOYS, PUBLISHER VIRTUAL TOYS

MEJOR TECNOLOGÍA
REALITY FIGHTERS DE NOVARAMA, PUBLISHER SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

PREMIO ESPECIAL A LA MEJOR PRODUCCIÓN
SONY COMPUTER ESPAÑA

MEJOR PROYECTO UNIVERSITARIO
FORGOTTEN KODAMA: THE SEED OF LIFE DE HUGGING CACTUS Y LA UNIVERSIDAD POMPEU FABRA

PREMIO ESPECIAL DEL PÚBLICO
UNEPIC DE FRANCISCO TÉLLEZ DE MENESES

PREMIO ESPECIAL DE LA PRENSA
THE MYSTERY TEAM: CAZADORES DE PISTAS DE TONIKA GAMES Y SONY COMPUTER ESPAÑA

PREMIO LEYENDA GAMELAB 2012
HIRONOBU SAKAGUCHI

PREMIO DE HONOR DE LA ACADEMIA
KAZUNORI YAMAUCHI



«Soy un pájaro posado en el hombro de auténticos gurús del videojuego, por eso es un honor para mi recibir este premio»

KAZUNORI YAMAUCHI DIRECTOR DE POLYPHONY DIGITAL

Hablamos con el creador de la saga Gran Turismo, premiado en el GameLab

«PARA PERSEGUIR EL REALISMO QUE CARACTERIZA A GT5, LO PRIMERO ES CONOCER LA REALIDAD EN SÍ MISMA»

Alguno se sorprenderá de la cita del titular, de que Kazunori Yamauchi tenga una visión humilde y apasionada de los videojugos, pero tras conversar una hora con él, encaja. Recibir el premio Leyenda de *GameLab* es una más de las muestras de que su fórmula de trabajo funciona.

Yamauchi tiene claro que la industria en Japón no pasa por su mejor momento, pero no pierde esperanzas y sabe que el futuro está también fuera. Para él, la razón está en que ***«hay una gran diferencia entre los jóvenes japoneses y los de Estados Unidos y Europa. Lógicamente nosotros con Gran Turismo nos dirigimos no solo a jóvenes japoneses sino a jóvenes de todo el mundo, pero los japoneses hoy en día tienen una serie de aficiones, gustos o intereses un poco diferentes, y nosotros tenemos ciertas dificultades para entrar en contacto o comunicación con los jóvenes japoneses de la actualidad. En el caso de Gran Turismo hay muchos japoneses que juegan, pero por ejemplo con los juegos de acción en primera persona no hay mercado en el caso de Japón, no se vende nada, a diferencia de Occidente»***. Sin embargo, nada de eso puede con su espíritu creador y asegura que, pese a que el desarrollo de *Gran Turismo 5* fue muy largo, ***«en cuanto a cifras te puedo decir que un 85% del proyecto inicial ha quedado en el juego. Cuando inicias un proyecto siempre quieres meter una cosa u otra y claro en el momento de la verdad siempre hay un 15% que se queda fuera del producto***». Eso no significa que se conformara, porque, en sus propias palabras ***«Hay muchas ideas y cosas que mejorar, cosas que ya mismo las quiero cambiar»***. Nos aseguró que es consciente de las críticas que se han hecho al juego, pero que muchas de ellas no dependen tanto de él, como por ejemplo, el caso de los daños en los coches. Según él, ***«ha costado mucho convencer a las compañías. Desde el punto de vista de las marcas hay que entenderlo. Desde el punto de vista técnico hay cosas que podemos mejorar respecto a los daños en los vehículos y tenemos que ponernos a ello. También hay que tener en cuenta los gustos de los jugadores, y hay una opción que permite desactivar los daños. Dentro de los 8 millones de jugadores On-line, prácticamente el 80% de los jugadores tienen desactivados los daños, y eso nos da una pista sobre dónde tenemos que esforzarnos en mejorar el producto»*** Y es que Yamauchi no tiene reparos en admitir que el realismo es su meta: ***«Para perseguir ese realismo que caracteriza a Gran Turismo lo primero que hay que hacer es conocer la realidad en sí misma. Polyphony Digital pasa el mayor tiempo posible en contacto con el mundo real, muchos de los miembros del equipo pasan muchos meses fuera de las oficinas grabando, tomando datos, en viajes por muchas localizaciones. A diferencia de otras empresas de videojuegos el tiempo que pasan nuestros empleados fuera del estudio, en el exterior, es mucho mayor»***.

Es una pena que no nos dijera nada sobre *Gran Turismo 6*, pero al menos nos aclaró que no tiene en mente dedicarse por el momento a otra cosa. Que lo suyo, tanto en el trabajo como en el ocio, son lo coches: conducirlos y recrearlos en videojuegos.

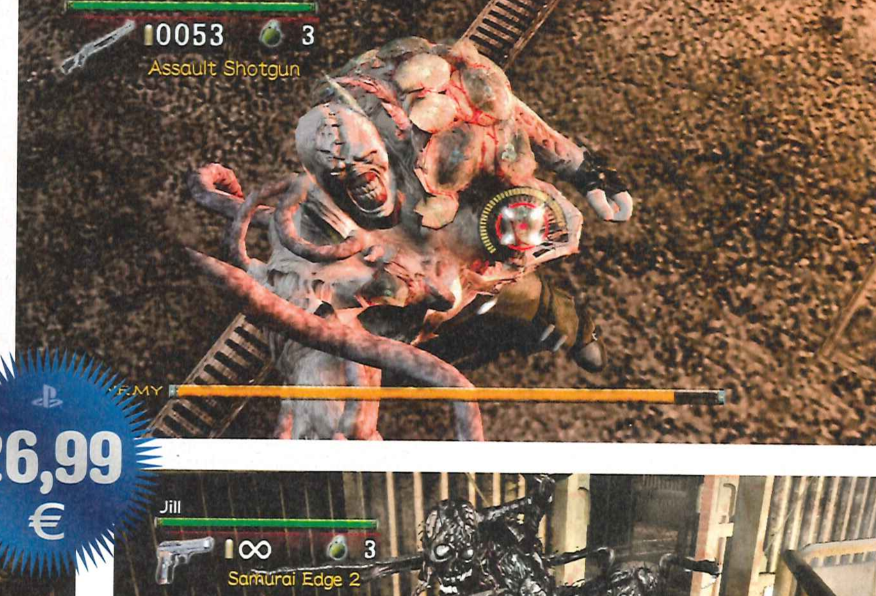


Durante el GameLab, también pudimos hablar con Dave Raynard, uno de los creadores de Wonderbook, el primer juego que utilizará el nuevo periférico de PlayStation 3. Ambientado en el mundo de J.K. Rowling, podremos hacer hechos con PS Move y jugar con la Realidad Aumentada, que según Raynard, «es el futuro, que ya ha llegado a nuestras casas.»





Al comienzo de la aventura de The Umbrella Chronicles, en los vagones del tren, este zombi -con un parecido razonable a Torrente- aparece un centenar de veces.



26,99 €



RESIDENT EVIL CHRONICLES HD COLLECTION

PS3 Test



Género **Shooter**
Compañía **Capcom**
Desarrollador **Capcom**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-Doblaje **Castellano**

CÓMO SE JUEGA



La moda de dar un lavado de cara en alta definición a juegos pasados se extiende ahora también a adaptar al *hardware* de **PS3** títulos que en su día aparecieron -en este caso- en exclusiva para Wii. Esta colección contiene *The Umbrella Chronicles* y *The Darkside Chronicles* (también se podrán adquirir por separado a 14,99 € a partir del 18 de julio); dos entregas que, aunque ambas mantienen el mismo esquema de *shooter* por raíles en primera persona, entre una y otra hay grandes diferencias gráficas, argumentales y jugables.

Si en su día fueron acogidos entre los usuarios con cierta admiración, ahora serán recibidos solo con cariño -al menos- por lo que supuso a la popular saga de terror otorgarle a la mecánica un control basado en el movimiento. Gráficamente -sobre todo la primera- deja mucho que desear y la remasterización a HD apenas se aprecia; además, los enemigos se repiten como el ajo. De hecho, el zombi que puedes ver en la *screen* superior (que se asemeja al álter ego de Santiago Segura) aparece pantalla tras pantalla del primer nivel. En cambio de *The Darkside Chronicles*, a pesar de que tampoco es una maravilla visual, por lo menos ofrece una mayor variedad de enemigos, así como escenarios más detallados. En cuanto a jugabilidad, ***Chronicles HD Collection*** no tiene nada que envidiar a los juegos originales, los controles del *Wii Mote* se han adaptado perfectamente a los de *PS Move*. Así pues, puedes elegir controlar la cámara o que esta se mueva de manera automática (si escoges esto último, decirte que el juego se vuelve tremendamente aburrido); al agitar *Move* recargarás el



Tanto en una entrega como en la otra te esperan final bosses de esta magnitud. Ya sabes, descubre su punto débil y rellénale de plomo.



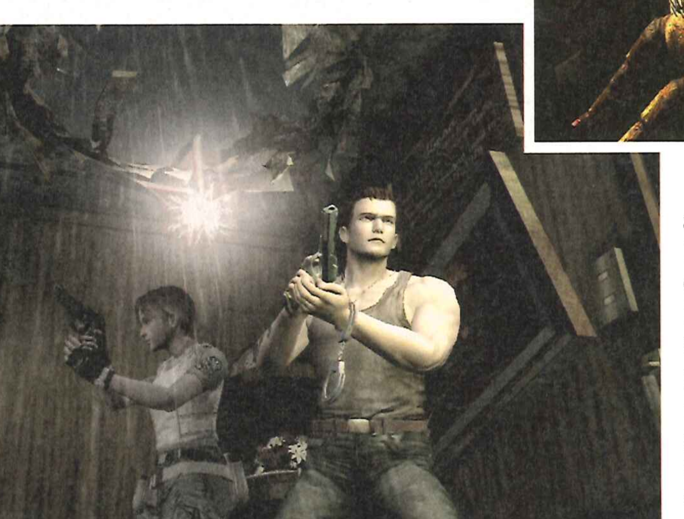


THE UMBRELLA CHRONICLES. El debut en Wii de la saga de terror de Capcom fue en 2007 con un shooter por raíles que cuenta los hechos ocurridos de 1998 a 2003 desde la perspectiva de Umbrella.



THE DARKSIDE CHRONICLES. Fue lanzado en 2009 también en exclusiva para Wii y la historia se centra en los hechos ocurridos en RE2 y RE Code: Veronica.





Como The Umbrella Chronicles está vinculado a una gran parte de la saga, Capcom aprovechó la pareja de personajes específicos de cada juego. Así, podrás escoger entre Rebecca Chambers y Billy Coen, Chris Redfield y Jill Valentine, Carlos Oliveira y Jill.

arma, o bien noquearás al zombi que te está atacando. La misma función sirve para realizar distintas acciones, dependiendo de la situación que se te presente. Dispondrás de un arsenal de armas bastante amplio: desde un simple -pero eficaz- cuchillo, a una escopeta, pasando por la pistola que contiene munición infinita. El sistema de apuntado es rápido y efectivo, gracias en parte a que los objetivos a alcanzar ocupan gran parte de la pantalla y a que el puntero parpadea cuando has dado con el punto débil del enemigo. Las melodías, un aspecto muy importante en el género del terror, son inocuas en *Umbrella* y, en cambio, en *Darkside* otorgan tensión, agobio y delirio a la acción. En definitiva, una Colección -en cierto modo- huérfana. *Anna*

EVALUACIÓN

Puede que hace 5 años resultara muy atractivo jugar a un RE en Wii: una entrega con una jugabilidad original, pero con gráficos flojos. Pero ahora no comprenderás el por qué de dicho sacrilegio (a pesar de estar -supuestamente- remasterizados en alta definición).

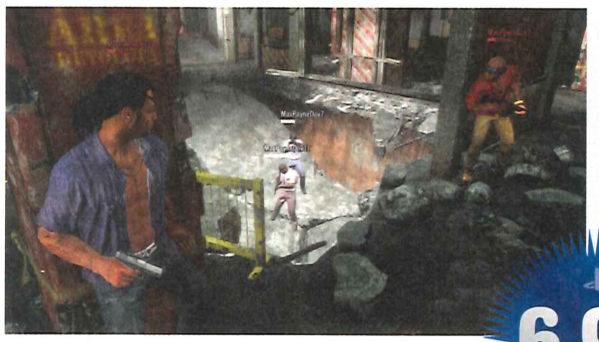
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,0	8,2	8,0	8,2	7,5	7,8

Inocuas melodías en Umbrella y perfectas en Darkside (crean bastante tensión).

Dos juegos completos (ambos podrán ser jugados con un amigo), dan para mucho.

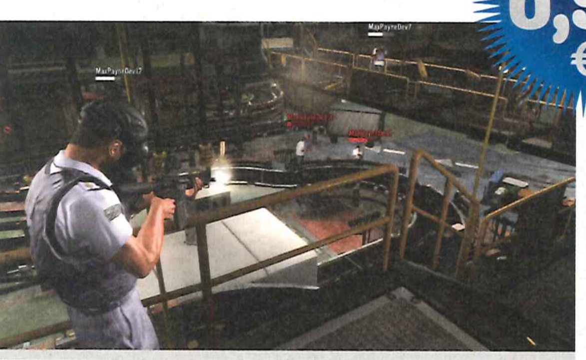


A estas alturas nos sigue pareciendo digno de aplauso que Rockstar haya conseguido encajar con naturalidad en el multijugador algo tan característico y complejo como el Bullet Time.





6,99 €





Los tres mapas reciclan niveles de la campaña, pero expanden sus recovecos y les añaden extras que permiten emboscadas y enfrentamientos de todo tipo.

MAX PAYNE 3

PS3 PlayStation 3

PACK JUSTICIA LOCAL

Test



Género **Acción a raudales**
Compañía **Rockstar Games**
Desarrollador **Rockstar Games**
Jugadores **x16**
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**

Rara vez un juego tan enfocado a la experiencia para un jugador tiene un multi tan cuidado, variado y consistente como el de ***Max Payne 3***. Es, sin duda, otro de los motivos por el que ***Max Payne 3*** se ha convertido en uno de los títulos favoritos de jugadores y prensa especializada de este año. Pero **Rockstar** no se duerme en los laureles, y tras un pequeño regalo inicial en forma de DLC gratuito llamado *Gorilla Warfare* y que contenía un par de ventajas para el multijugador, llega este Justicia Local que ya brilla con un genuino contenido destinado a alargar la vida del multijugador.

El plato fuerte de ***Justicia Local*** son tres nuevos mapas que prolongan ambientaciones o decorados ya vistos en el modo Campaña. El mejor de todos ellos (y donde encontrarás más jugadores) es en el Cuartel del Batallón 55, con parkings, celdas, salas de control... variado e intenso, es apropiado para combates a corta distancia y exige nervios de acero. También trepidante es el *Imperial Palace*, un hotel a medio construir que recuerda a la zona de las favelas. Si te gusta tanto usar el rifle de francotirador como las escabechinas a cara de perro, este mapa puede saciar ambos aspectos del multi. Finalmente, la Terminal de Salidas es una ampliación del aeropuerto que ya se vio en el modo Campaña: desde las cintas transportadoras de maletas a las salas de control de aviones. A todo ello se añade un nuevo *power up*, una nueva arma y una nueva facción, la policía de Sao Paulo. Si eres fan del multi de ***Max Payne 3***, posiblemente acabarás enganchado a ***Justicia Local***. *John Tones*





Rockstar ha prometido que lanzará siete DLC a lo largo del año con contenido descargable. Si este te ha gustado y quieres más, quizás te convenga comprar el Rockstar Pass...

EVALUACIÓN

A pesar de que no todos los modos están disponibles en cada mapa (Guerra de Bandas, por ejemplo, solo está en el Cuartel del Batallón 55), se trata de una compra imprescindible si comienzas a agotar el excelente multijugador de Max Payne 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
9,0	8,5	8,5	7,5	8,5	8,5

Ya debes saber que MP3 es uno de los juegos con mejor aspecto del momento.

Mapas perfectamente estudiados para que puedas jugarlos y jugarlos durante días antes de agotarlos.

Más información en es.playstation.com/vita

PlayStation Network

SONY

12
www.pegi.info

FAMITSU

Puntuación máxima PS VITA

38/40

Control de Movimiento

Pantalla Táctil

Control Táctil Trasero

Sticks Analógicos

JUEGA CON LAS LEYES DE LA GRAVEDAD.
PLAYSTATION®VITA ES OTRO MUNDO.

Una joven busca recuperar su pasado en una ciudad que se encuentra bajo el ataque de un misterioso enemigo. Échale una mano con tu PlayStation Vita: toca la pantalla o gírala para desafiar las leyes de la física y siente cómo manejas la gravedad con los dos sticks analógicos. El destino del mundo está en tus manos... una tormenta de gravedad se aproxima.

GRAVITY RUSH™

Disponible el 14 de junio

PS VITA
PlayStation®Vita



Connor. Abandona su tribu Mohawk para unirse a los Assassins, y terminará participando en la Revolución Americana.

ENTRE LAS RAMAS DE LOS ÁRBOLES. Cuando te encuentres en entornos nevados, lo mejor será que te subas a un árbol y saltes de uno a otro para avanzar. Si lo haces a pie de campo, además de que te moverás con dificultad, el rastro que dejes tras tus pasos te delatará ante el enemigo.







ASSASSIN'S CREED III





Ubisoft reescribe la Guerra de la Independencia para crear el AC más brutal y completo de la saga. En primicia te contamos cómo de salvaje y despiadado es el nuevo Asesino, las novedades single player y multijugador, y te desvelamos cómo será su debut en PS Vita.

Intensas novedades en su jugabilidad, un excelente multijugador con la ambición de ser el mejor dentro de un *sandbox*, un nuevo motor gráfico (*AnvilNext*) que da una vuelta de tuerca más al hardware de **PS3**, ofreciendo detalladísimos escenarios, repletos de gente y personajes en alta resolución, y un marco histórico nuevo y tan atractivo -o más- como Las Cruzadas del primer *Assassin's*, o el Renacimiento del segundo. Queríamos ser los primeros en conocer todo lo que nos espera en esta tercera entrega y cómo será su debut en **PS Vita**, y nos pusimos en contacto con sus responsables para que nos contaran de primera mano el porqué de, por ejemplo, La Revolución Americana como eje central de la trama.«América es un lugar común en los videojuegos, pero no el periodo que nosotros abarcamos y los territorios que abordamos, Boston y Nueva York en el s. XVIII, y nos pareció muy interesante invitar al jugador a vivir las atrocidades que cometieron los *Patriots* y los *Redcoats*», cuenta Alex Hutchinson, Director Creativo de ***ACIII***. Un escenario que cinematográficamente está explotadísimo y **Ubisoft Montreal**, inspirándose en ciertas películas (como *El Último Mohicano* o *El Patriota*) y tomando numerosos apuntes sobre la historia americana, mostrarán una visión diferente de los Padres Fundadores de los EE.UU. dentro de su contexto histórico. El 80% de los personajes que aparecen a lo largo de la aventura son reales y, aunque se basan en la veracidad de los hechos, se han tomado alguna que otra licencia en el cómo de sus muertes; es decir, tu objetivo estará en el año y lugar correcto, pero »









AHORCADOS. Esta manera de matar a sus enemigos, se basa en el uso de un arma ancestral de origen chino.



A DOS MANOS. Como novedad, Connor podrá luchar con un arma en cada mano; por ejemplo, con un tomahawk y la cuchilla oculta.

ALLENDE LOS MARES. En calma o con fuerte oleaje, bajo una tormenta, o a través de una densa niebla en la noche. Las fases navales no abarcan gran parte de la aventura, pero son un complemento sumamente importante.



De Caza



Sobre todo en la Frontera, entre la maleza y los árboles del bosque, pero también en determinadas partes de la ciudad, te toparás con animales salvajes. Podrás elegir entre cazarlos o esquivarlos. Si decides lo primero, dependiendo de cómo lo hagas, serás recompensado con ciertos elementos que podrás utilizar en misiones secundarias, o intercambiarlos por otros ítems en los diferentes comercios que encontrarás en distintas partes del juego.



la forma de aniquilarlo corre por tu cuenta. «Connor, el protagonista, al ser un personaje ficticio nos permite inventar algunas cosas», explica Hutchinson. Así pues, nos relacionaremos con George Washington, deambularemos por Valley Forge (campamento del Ejército Continental que se instaló en Pensilvania en el invierno de 1777), nos involucraremos en la batalla de Bunker Hill y en la Cabalgata de Medianoche de Paul Revere, entre muchos otros acontecimientos históricos. Y es que el nuevo *Assassin*, hijo de madre nativa americana y padre inglés, es también antepasado de Desmond Miles, de tal manera que por sus venas corre sangre de asesino, aunque a diferencia de Altair o Ezio, su motivación no es la venganza o el deber, sino la lucha por las injusticias. Connor, tras ser destruida su aldea Mohawk por los colonos invasores, decide unirse a la Orden de los Asesinos en 1770 y, desde ese momento, lidia contra la tiranía para traer la libertad. Más tarde se une a la Armada Continental dirigida por George Washington y comienza su lucha dentro de la Guerra de la Independencia, aunque el Director Creativo de ***ACIII*** deja claro que: «La narrativa del juego es *Assassins* contra Templarios, no sobre salvar la Revolución Americana».

ACIII abarca 30 años de historia, desde 1753 hasta 1783, y ciertos mapas como los que corresponden a la Frontera, tienen dos versiones, de verano e invierno. Por lo que cada vez que los visites tendrás que modificar la estrategia si la estación del año

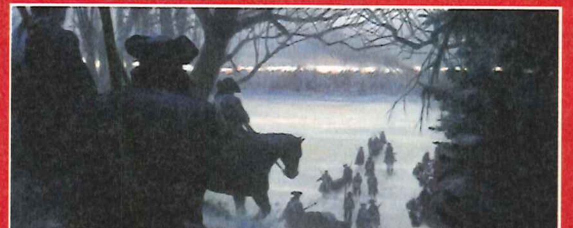
CON ASSASSINS VS. TEMPLARIOS COMO LEIT MOTIV, LA HISTORIA AMERICANA NUNCA FUE TAN DIVERTIDA



Un mundo que explorar libremente con la Revolución Americana como telón de fondo.

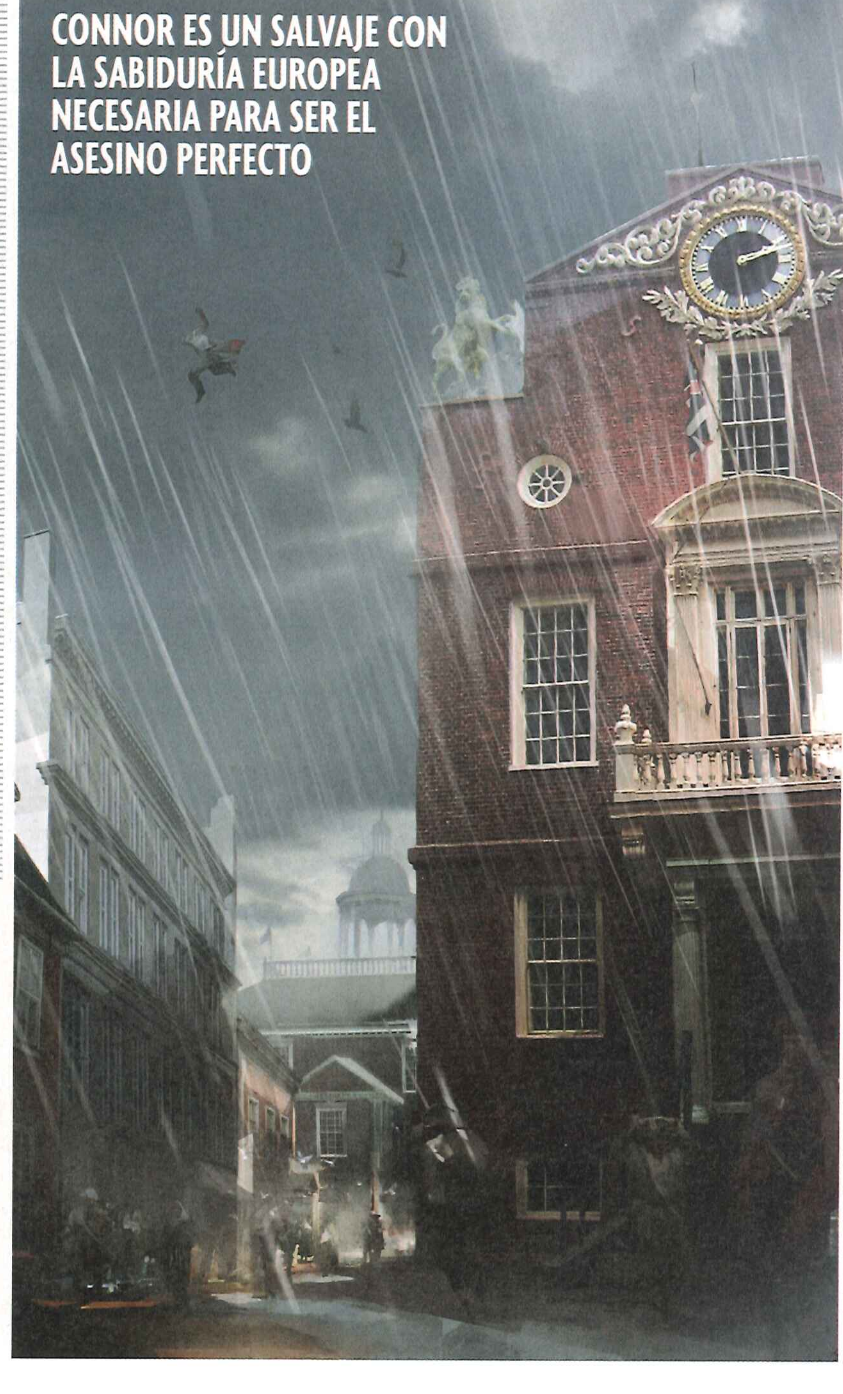
Tierra y mar







Nueva York, Boston, la costa Este y la frontera Norteamericana son los lugares que han recreado para ser explorados en AC3. Y, según su Director Creativo (Alex Hutchinson) han diseñado dos versiones de cada mapa de la Frontera, de invierno y de verano, para obligar al jugador a cambiar su estrategia.



CONNOR ES UN SALVAJE CON LA SABIDURÍA EUROPEA NECESARIA PARA SER EL ASESINO PERFECTO

ha cambiado. No es lo mismo avanzar por un terreno seco y caluroso, donde lo ideal será cabalgar a lomos de un caballo, que por uno nevado y gélido. En este último caso, lo más sensato será que trepes por un árbol y saltes al siguiente con el fin de, además de avanzar más rápido, no dejar en la nieve el rastro de tus pasos a los enemigos. La exploración libre, el sigilo y la muerte siguen siendo los pilares de su jugabilidad, y cada uno de ellos ha sido pulido para ofrecer una experiencia jugable mucho más completa. No hay nada a lo que no te puedas subir, trepar o escudriñar. A los árboles, acantilados, edificios y demás construcciones se añaden ahora los barcos, en los que vivirás espectaculares batallas navales aderezadas por todo tipo de inclemencias climatológicas que imagines. El sigilo es fundamental para alcanzar el éxito en casi todas las misiones, y ahora podrás cazar hasta animales (con los que puedes mercadear) y ocultarte entre la multitud escondiéndote en medio de un grupo de personas, por ejemplo. Y la muerte es en ***ACIII***, incluso, más espectacular que en anteriores entregas gracias al nuevo -y salvaje- armamento que dispone Connor y a la posibilidad de utilizar dos armas a la vez (una en cada mano). Además, esta vez le verás hacer una serie de movimientos criminales mientras corre, añadiendo cierta brutalidad a la acción que suprime cualquier atisbo de sosiego. Connor, ante un fuego cruzado, se escuda con un enemigo, continúa avanzando y degolla a otro con su cuchilla oculta, además de arrebatarle su mosquete para disparar al soldado que se encuentra a lo lejos atacándole, y sigue corriendo a por el siguiente objetivo. **Ubisoft** para hacer posible todos estos movimientos, y que su mecánica siga siendo intuitiva, ha reconstruido la manera de ejecutarlas con el *DualShock*. De este modo, la acción »

Reportaje

Una secuencia espectacular, en la que Connor coge un fusil mientras sigue corriendo hasta alcanzar a su adversario para aniquilarlo brutalmente con la bayoneta.



El sigilo y los saltos espectaculares siguen siendo los pilares de la mecánica de juego para poder avanzar con éxito.

Connor se infiltra en el Campamento británico para asesinar a Silas, quien planea hacer una emboscada en la fortaleza de la Armada Continental.

Silas. Connor va tras sus pasos para acabar con él, pues es un oficial del ejército británico de la Orden del Temple.

» ofrecerá muchos más momentos emocionantes y la exploración muchas más posibilidades y recorrido que examinar. Connor es un depredador nato, un superviviente, un salvaje con la sabiduría europea necesaria para ser un asesino perfecto (y esperemos que para el doblaje al castellano se tenga en cuenta el original, pues un actor nativo americano ha sido el elegido para ponerle voz). Tan pronto utiliza su *tomahawk* para aniquilar al británico John Pitcairn, como la bayoneta de un fusil para atravesar el esternón de un oficial inglés perteneciente a la orden del Temple. El arsenal de armas es uno de los más extensos y sorprendentes de la franquicia, pues incluso hará uso de un utensilio muy especial -y espectacular- procedente de la cultura oriental y que consiste en ahorcar a sus rivales.

Todo apunta a que ***Assassin's Creed III*** será el que ofrezca una experiencia magnificada, más extensa y perfeccionada respecto a los anteriores episodios. Y a falta de algunos detalles más por descubrir, ya podemos decir que este será el *AC* definitivo en un *hardware* que alcanza sobremanera su madurez lúdica.

Reescribir la historia americana nunca fue tan divertido. »

ENTREVISTA CON...

ALEX HUTCHINSON

Director Creativo de Assassin's Creed III

¿Se podría decir que los estudiantes estadounidenses podrán aprender su historia a través de esta tercera entrega?

Estamos muy entusiasmados con la idea de que la gente pudiera aprender algo o, mejor aún, que cada vez estén más interesados en la historia a través de los juegos. Por eso nos tomamos tan en serio la exactitud histórica. Sin embargo, hay ciertas licencias, ya que se trata de entretenimiento y no de una herramienta de aprendizaje. Así, los personajes históricos que aparecen en el juego, mueren en el año y el lugar correcto, pero hemos recreado libremente cómo murieron.

¿Por qué un *Assassin* nativo y no un *Patriot* o un *Redcoat*?

Queríamos un héroe nuevo y un personaje no representado en la cultura popular. Altaïr fue impulsado por el deber y Ezio por la venganza, Connor es un *Assassin* por su fuerte deseo de hacer lo correcto. Lucha por la injusticia, ya sea por la opresión de su pueblo, el dominio británico de los colonos, como por la amenaza de los Templarios. Veremos a Connor cómo abandona su tribu natal Mohawk para unirse a los *Assassins* y, finalmente, para participar en la Revolución.

¿Cómo surgió la idea de las batallas navales?

Nos parecía interesante que los jugadores pudieran no solo explorar Boston, Nueva York o la frontera de América del Norte, sino que también pudieran hacerse a la mar y explorar la costa. Pero hay que decir que la experiencia naval no es muy extensa, pero es un complemento importante y que enriquece el universo *AC*.

es.playstation.com





12
www.pegi.info

SORCERY™

¡EL MANDO PLAYSTATION® MOVE ES TU VARITA MÁGICA!



LAS FUERZAS OSCURAS DE LA REINA DE LAS PESADILLAS AMENAZAN EL REINO Y SOLO TÚ, UN JOVEN APRENDIZ DE HECHICERO, PUEDES APROVECHAR EL VERDADERO PODER DE LA MAGIA PARA SALVARLO.









El modo Dominación es una especie de Captura la Bandera 4 Vs.4, en el que los jugadores deberán trabajar en equipo para atacar/defender varias zonas en el mapa con el fin de ganar puntos.



El jugador podrá reclutar amigos y unirse a su grupo -y a la sesión- en cualquier momento, antes y durante la campaña.

Si ya de por sí la aventura para un jugador es extensa, cuidada y elaborada para ofrecer muchísimas horas de juego, **Ubisoft Montreal** ha querido perfeccionar lo que en anteriores entregas coleaba para crear el *AC* más redondo de la saga. Así pues, teniendo como referencia el *feedback* de los jugadores de *AC La Hermandad* y *Revelations*, han mejorado la mecánica y, sobre todo, el rendimiento general en el sistema de búsqueda y grupo, con el objetivo de hacer más sencillo el juego con amigos, y no solo en contra. De tal manera que un jugador podrá reclutar colegas, unirse a su grupo y a la sesión en cualquier momento, antes y durante la campaña. ***Assassin's Creed III*** incluirá diferentes modalidades *multiplayer*, pero hasta la fecha **Ubisoft** solo ha desvelado el llamado modo Dominación. Es una especie de Captura la Bandera 4 Vs. 4 en el que los jugadores deberán trabajar en equipo para atacar y defender un total de tres áreas en el mapa. Y, por lo que hemos podido ver, en este modo será imprescindible mezclarte entre la multitud sin ser detectado para aturdir/matar a tu rival con el fin de ganar tiempo suficiente y así conquistar la zona. Según nos ha confesado Damien Kieken (quien ha dirigido el multijugador de ***ACIII***), los personajes que aparecen han sido creados en base a la vida colonial y a los indígenas del siglo XVIII americano: «Nos inspiramos en pelis como *El Último Mohicano* y *El Patriota*, pero también utilizamos arquetipos de personajes como los que puedes ver en *Snatch* o *Los Vengadores*», explica el Director (en la página siguiente descubrimos tres de los diez personajes que aparecen en la demo MP desvelada hasta el momento). Por otro lado, otro de los aspectos que han mimado especialmente es la Inteligencia Artificial; han desarrollado nuevos comportamientos para los personajes que pululan por el escenario y ahora interactúan con el entorno para llevar

En ningún momento se muestra quién es el atacante y se ha combinado en un mismo botón la acción de matar y aturdir, consiguiendo así que el control sea más intuitivo.

O'Brien. Es irlandés y representa a la clase obrera. Viajó a América para comenzar una nueva vida en busca de sus libertades.

Lady Maverick. Es huérfana y se ha criado en la calle. Sus dotes de seducción le han permitido obtener favores de los políticos más influyentes.

Davenport. Comandante del ejército de Gran Bretaña, es un gran estratega y no sabe que su hija se encuentra entre sus tropas.

a cabo matanzas realmente escalofriantes. Y con respecto a las muertes, Kieken señala: «Hemos desarrollado nuevas normas para evitar muertes inverosímiles y, en términos de jugabilidad, hemos combinado la acción de matar y aturdir en el mismo botón para hacer que los controles sean más intuitivos y mejorar las reacciones del jugador. La idea es no mostrar al jugador quién es el atacante». El factor sorpresa y la estrategia, por tanto, se ha potenciado en ***Assassin's Creed III***. Ahora podrás estudiar cada uno de tus movimientos, por dónde avanzar, cómo atacar... Y es que, a diferencia de anteriores entregas, han añadido una tercera habilidad que podrás tener activa al mismo tiempo, como la que te permite ser menos visible ante los enemigos o la que te hace ser invulnerable durante unos segundos (ambas son nuevas, ideadas para la ocasión).

Mención especial merece el apartado gráfico, que nada tiene que envidiar al que se puede ver en el *single player*, así como su diseño de escenarios, cuyos mapas han sido creados basados en la Guerra de la Independencia, pero lo que allí sucederá nada tiene que ver con lo que realmente pasó. «Creemos que resultará muy divertido de descubrir y jugar en cooperativo, y *versus*, entre amigos», concluye Damien Kieken. »

Mapas iReales

Los mapas creados para las modalidades multiplayer son inéditos pues, aunque están basados en la Guerra de la Independencia, son diferentes a lo que sucedió en el pasado.



El único mapa que se ha desvelado es Paso Noroeste, una especie de cementerio de buques congelados. Se trata de un escenario espectacular no solo por su apariencia, sino por las posibilidades jugables que ofrece, ya que el jugador podrá utilizar el escenario como estrategia de combate; así, por ejemplo, al pasar por un canal de hielo, este puede que se derrumbe y bloquee el camino a sus enemigos. De tal manera que podrá escapar con total seguridad y sin que nadie le asalte.





MUNDO ABIERTO. Podrás explorarlo libremente y detenerte en misiones secundarias, pero las principales se estructuran de tal manera que puedas disfrutarlas en tramos cortos sin necesidad de tener que recorrer de punta a punta la ciudad, siendo de este modo un AC realmente portátil que alcanza unas 20 horas de duración.

CERBATANA. Aveline la utilizará para alcanzar de manera silenciosa enemigos que se encuentren a larga distancia.



Assassin's Creed III LIBERATION



Así es, por fin una protagonista femenina en un *AC* y el motivo no es otro que histórico. En los años en los que se desarrolla el juego, concretamente en Nueva Orleans, muchas mujeres con antecedentes como los de Aveline (de origen francés y africano) adquirieron mucho poder, riqueza y respeto. Aunque en el caso de Aveline su objetivo, como *Assasins* que es, no es otro que acabar con los Templarios que tratan de tomar el control de la ciudad mientras se suceden las revueltas que llevaron a la Revolución Americana. Así pues, el marco histórico se desarrolla entre 1765 y 1780, y sí, Aveline y Connor (ACIII) se encontrarán en **Vita**, aunque **Ubisoft** aún no ha desvelado para qué. La diferencia más notable -aparte de su protagonista- con respecto a la versión doméstica es su mecánica de juego, que se ha estructurado en misiones cortas dentro de un mundo abierto y totalmente explorable con desafíos secundarios que completan las 20 horas de duración de ***ACIII Liberation***. Por supuesto, la mecánica también aprovecha las funciones exclusivas de la portátil, como la detección de movimiento, la cámara o los controles táctiles, de tal manera que -entre otras muchas cosas- podrás seleccionar con más precisión a un enemigo tocando la pantalla delantera y trasera al mismo tiempo. Aveline, como Connor, podrá emplear dos armas a la vez, y entre su arsenal cuenta con la famosa cuchilla oculta, una cerbatana y un machete, pero también podrá utilizar las que recoja de sus rivales, como pistolas, escopetas, granadas, espadas... En cuanto al multijugador, tan solo podemos afirmar que **Ubisoft Sofia** ha diseñado un *multiplayer* específicamente para completar la experiencia de juego en **Vita**.

AVELINE SE ENCONTRARÁ CON CONNOR EN NUEVA ORLEANS DURANTE SU AVENTURA EN PS VITA

Ciudades portuarias del Golfo de México





Por su importancia durante la Revolución Americana, que suministró a las colonias españolas y francesas -cuando Gran Bretaña bloqueó Boston y otros puertos-, la ciudad protagonista escogida para la versión Vita es Nueva Orleans. Visitarás muchos otros lugares construidos sobre terrenos bajo el nivel de las aguas del Golfo de México, pero gran parte la pasarás en los pantanos de Luisiana donde la manera más segura de avanzar será por los árboles, con el fin de evitar pisar su cenagoso terreno y esquivar los cocodrilos que acechan en las orillas de los pantanos.





Aveline. Nació en Nueva Orleans y es hija de un rico comerciante francés y madre africana. Pertenece a los Assassins desde 1759.





SIGILO Y MÁS. Aveline, como buena Assassin que es, domina el sigilo pero también los duelos cuerpo a cuerpo. Además, como novedad en la saga, manejará dos armas a la vez.

ENTREVISTA CON...



MARTIN CAPEL

Productor de ACIII Liberation

¿Por qué para la versión Vita se escogió a una mujer como protagonista?

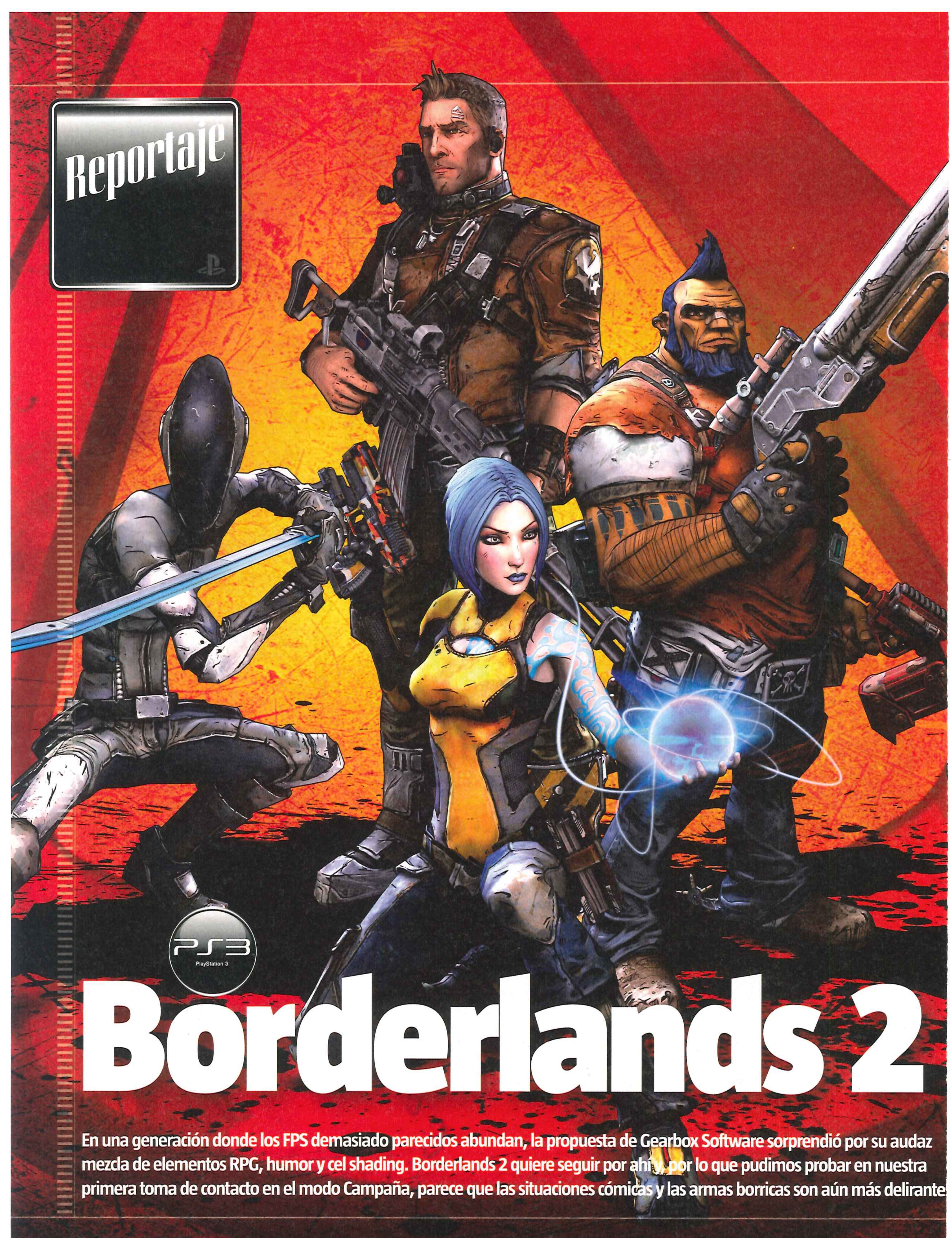
En el s. XVIII Nueva Orleans era una ciudad culturalmente muy diversa y, al investigarla, descubrimos que existió un grupo de mujeres con mucho poder, riqueza y que eran muy influyentes en aquella época. De ese grupo de mujeres nos inspiramos para crear a Aveline, una mujer que lucha por la igualdad.

¿Cómo es Aveline como *Assassin*?

Como todos los *Assassins*, Aveline lleva como arma una cuchilla oculta, y como bien sabes es realmente efectiva. Pero hemos diseñado otras armas específicas para ella. Para ello, estudiamos el estilo de vida de la época, sus gentes, sus costumbres, y decidimos armarla con un machete, que es la herramienta que utilizaban los esclavos en las plantaciones para recoger la cosecha de caña de azúcar, y en manos de Aveline se convierte en un arma mortal. También lleva una cerbatana, que fue usada por numerosas tribus de Centroamérica, y a Aveline le permite acabar con sus rivales desde lejos y de manera silenciosa. Sin duda, se trata de una gran ventaja en una época en la que las escopetas eran muy ruidosas y de recarga lenta.

¿Qué uso hará *Assassin's Creed III Liberation* de las características exclusivas de PS Vita?

Hemos adaptado y ampliado el motor *AnvilNext* de *ACIII* al *hardware* de **PS Vita**, por lo que a nivel gráfico es impactante. Por otro lado, el jugador tendrá que utilizar la pantalla delantera y trasera de la portátil para, por ejemplo, manejar un carro tirado por caballos.



Borderlands 2

En una generación donde los FPS demasiado parecidos abundan, la propuesta de Gearbox Software sorprendió por su audaz mezcla de elementos RPG, humor y cel shading. Borderlands 2 quiere seguir por ahí y, por lo que pudimos probar en nuestra primera toma de contacto en el modo Campaña, parece que las situaciones cómicas y las armas borricas son aún más delirantes



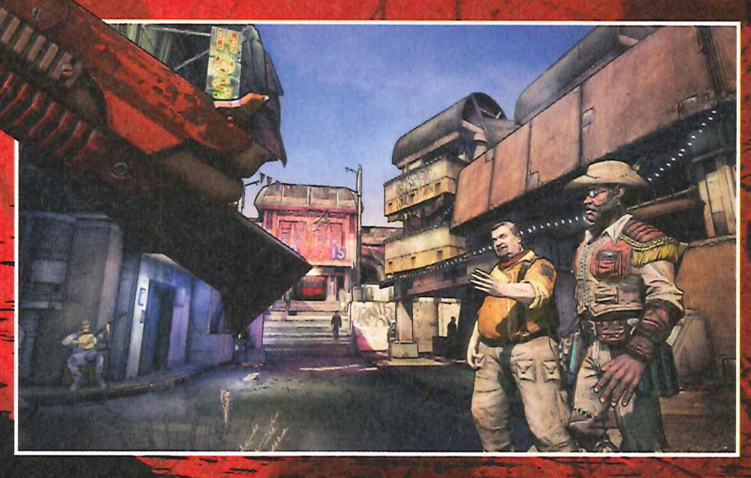



Que no te sorprenda si una pistola ocupa más espacio en la pantalla que un jefe final. Y tampoco si no ves nada por culpa del fuego o las explosiones.


PELIGRO AMBIENTAL. Pandora es un sitio poco agradable. La gente es ruda, la comida asquerosa y si te descuidas acabas en una ciénaga química con monstruos cristalinos con muy malas pulgas. El clima sí es bueno.


LA NUEVA TROPA. La nueva clase del Gunzeker es todo lo que podíamos esperar: dos armas, mucha dureza, muchas palabras malsonantes y una cresta mohicana.







¿Qué se puede esperar de un juego de tiros? Pues muchas armas que hagan mucha pupa. Y, sin embargo, últimamente lo que nos ofrecen es espectacularidad y destrucciones colosales muy guiadas. Por suerte, ***Borderlands 2***, como su antecesor, va un poco en contra de toda esta corriente y busca sensaciones antiguas, de disparar a lo bestia, con escopetas disparatadas y a enemigos que revientan en pedazos. Es algo muy simple que cuesta hacer bien, pero **Gearbox** sabe cómo transmitirlo. Claro que el juego tiene muchas más cosas, empezando por los más que notables elementos de RPG puro y duro, o por su fantástico estilo gráfico en *cel shading*. Esta parte más rolera es la que pudimos probar en la demo del modo Campaña que jugamos durante el *GameLab* celebrado Barcelona y, aunque era breve, era suficiente para captar la esencia de la saga y lo que le hace tan adictiva. Comenzamos en una nueva ciudad que sirve de núcleo para todas nuestras actividades y donde podremos obtener diferentes encargos. Santuario, que es como se llama, rebosa vida y está plagada de viejos conocidos del primer juego, como el robotillo *Clap Trap*, Lilith, que nos encarga una misión; o *Mordecai*, que nos ayuda en la misma. No hace falta ser muy avispado para saber que la nueva ciudad será muy importante, pero no tanto como el mundo abierto del juego, donde ocurrirán todas las misiones. Poco sabemos de cómo estará distribuido o de las zonas disponibles, pero viajar entre ellas es más sencillo una vez las hayamos encontrado y explorado, claro. Su diseño promete: en lo poco que jugamos, vimos una zona nevada con diferentes alturas y también un desierto plagado de minas. »





MÁS ARMAS, ESTO ES LA GUERRA. Eso de batir un récord Guinness con su primera parte por la cantidad de armamento disponible (70 millones de distintas posibilidades) no fue suficiente. Borderlands 2 quiere superar a su antecesor.





MENÚS PARA GOURMETS

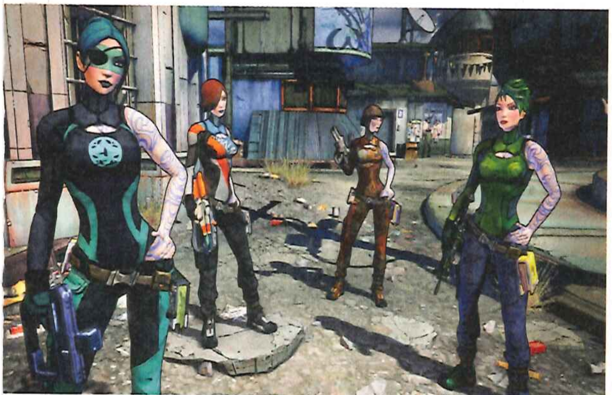
No hay nada mejor que unos menús bien hechos que sean cómodos para tener que cambiar de escopeta o ponerte un bombín morado. Borderlands fallaba un poquito en esto, y Gearbox lo sabía. Ahora, además de permitir una transición rápida entre cada aspecto del personaje -y de mostrarlo en menús verticales bien bonitos- podemos recoger las armas del suelo, o sustituirlas al vuelo mucho más rápido si tiene diferentes efectos secundarios. O si es más cuca, que eso también importa.



Estos explosivos tenían mucho que ver con la misión que nos encargaron: ayudar a una niña a recuperar sus muñecas favoritas; sí, en medio de un campo de batalla desolado, lleno de bandidos y monstruos venenosos con bombas. ¿Pero qué pinta ahí esa niña? Resulta que Tina la Chiquitina no es una cría cualquiera, es experta en dinamita. Su nombre y la peculiar conversación que mantenemos con ella para preparar su «merendola» demuestran los esfuerzos que están llevando a cabo para que el juego sea desternillante y mantenga el tono que caracterizaba a la primera parte y que aquí roza niveles altísimos de absurdez. Desde luego, una de las mejores adaptaciones al español en bastante tiempo. Si la historia o los personajes no te hacen reír, háztelo mirar, porque debe ser grave.

Ya metidos en el ajo y en busca de los objetos que necesita Tina, saltan a la vista las diferentes aproximaciones dependiendo de la clase que hayamos escogido, porque no es lo mismo atacar a distancia o de cerca. En nuestro caso, jugamos con el asesino, que emplea grandes rifles de francotirador y ataques cuerpo a cuerpo con espada. Sin duda, una mezcla curiosa y que no estaba presente en el primer juego. Y es que sorprende que según la rama por la que desarrollemos el personaje, dentro de las tres que hay, varíe tanto el estilo: no es lo mismo tener mejorado el disparo a la cabeza para hacer impactos críticos que el espadazo a corta distancia para muertes instantáneas. Esto es un cambio trascendental en comparación con *Borderlands*, donde

SI LA HISTORIA NI LOS PERSONAJES TE HACEN REÍR, HÁZTELO MIRAR, PORQUE DEBE SER GRAVE





Como estos bichos son muy borricos y poseen un color diferente, al morir ofrecerán un «gore» muy especial: un arcoiris de sangre y muñones.

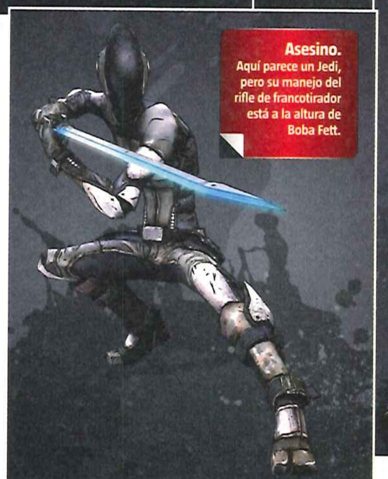


Jack el Guapo. Pues no sabemos si es guapo, pero es el villano del juego y el presidente de Hyperion Corp.



Comando. Este tipo duro armado hasta los dientes puede hasta lanzar torretas para abatir enemigos.

Sirena. Sus poderes psíquicos son brutales: pueden lanzar enemigos a otra dimensión.



Asesino. Aquí parece un Jedi, pero su manejo del rifle de francotirador está a la altura de Boba Fett.



Gunzeker. Puede llevar dos armas en cada mano, ¿qué más se puede esperar de él? Su cresta mola...





EDICIÓN ESPECIAL

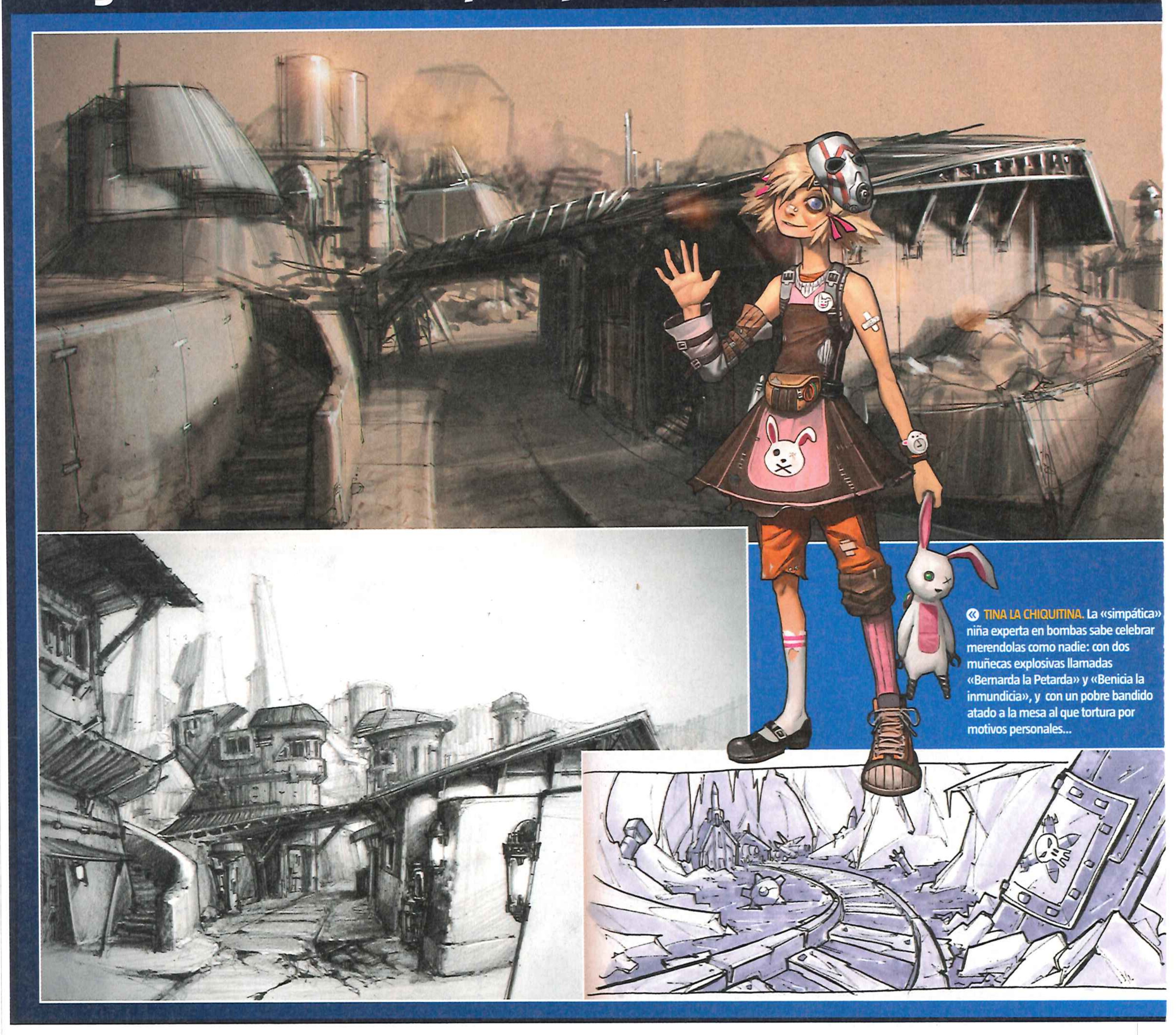
Encontrarse un cajón lleno de armas de Borderlands siempre es un subidón y, concretamente, esta edición coleccionista traerá además un montón de detallitos, como un muñeco cabezón, libros de arte, pegatinas, cartas de los personajes y muchas más cosas, todo por 129 euros. Otra más económica, por 89 euros, es la edición de El cazador, que incluye también al simpático muñeco, cuatro pegatinas y el cómic del juego. Asimismo, puedes reservar el juego y llevarte gratis una clase adicional para descargar: el Mechromancer.

la clase siempre se mantenía dentro de un tipo de juego y donde todas las habilidades estaban complementadas. Lo que no ha sido modificado es la forma de mejorarlas: con puntos de experiencia y subidas de nivel, como en un RPG de siempre.

Con las demás clases, más de lo mismo. Tenemos un nuevo bruto, que en lugar de pegar puñetazos, puede llevar dos armas; una sirena que apuesta menos por el sigilo y más por los ataques psíquicos; y un comando, que además de usar muchas armas, coloca torretas estratégicamente. Eso sí, ninguna clase va a ser del todo inútil con ningún arma, a diferencia del predecesor que era complicado usar una escopeta con el asesino, por ejemplo. El caso es que costará decidirse por la clase, todas son divertidas cuando nos adaptamos a su esquema de habilidades y han evolucionado lo suficiente como para parecer nuevas.

Lo que no cambia es el mensaje del juego: pilla un arma más grande que tú y líate a tiros mientras cumples misiones. Y esto no es malo, aunque algunos piensen que es continuista o que no innova. La fórmula del juego no tiene por qué reinventarse necesariamente en cada juego. Por ahora han metido un montón de mejoras en las armas (nuevos efectos, de fuego, de veneno, etc.) y los enemigos también son muy diferentes, como esos brutos que pierden la cabeza -literalmente- y se lanzan a atacar a amigos y enemigos por igual. Además, no ha perdido ni un ápice del placer que producía matar por matar, como sucedía en el anterior juego. Aunque ahora no resulta tan fácil: los enemigos cuentan con una IA mejorada que los convierte en algo más que meras piñatas con piernas y brazos. Contarán con diferentes estrategias y con varios modos de ataque, alguno de los cuales solo se activarán si les tocamos mucho las narices (como el mencionado bruto). Eso sí, los pobres saqueadores seguirán intentando cargar »

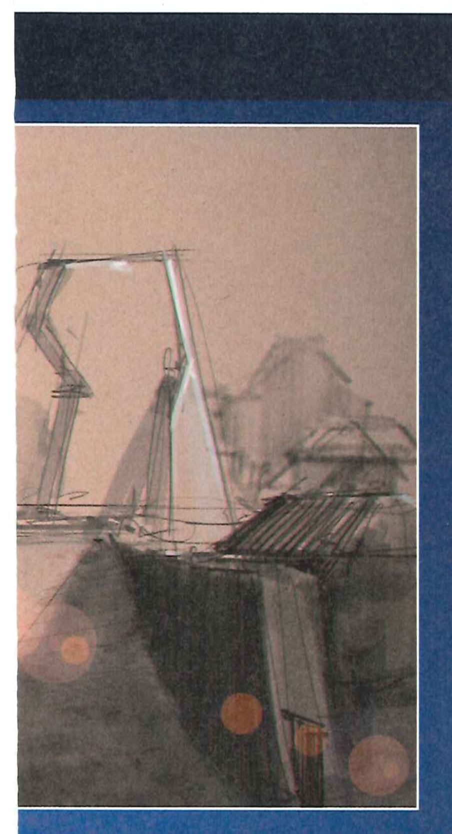
Imaginando otro mundo postapocalíptico



TINA LA CHIQUITINA. La «simpática» niña experta en bombas sabe celebrar merendolas como nadie: con dos muñecas explosivas llamadas «Bernarda la Petarda» y «Benicia la inmundicia», y con un pobre bandido atado a la mesa al que tortura por motivos personales...

contra nosotros a pecho descubierto y con un arma corta. No aprenderán nunca. Pero que estos enemigos sigan presentes no significa que no los haya nuevos; un enemigo impactante, por ejemplo, era uno de los insectos que protegía una de las muñecas de Tina la Chiquitina, que lanzaba otros insectos explosivos y perseguían a nuestro personaje por el escenario. Para suerte nuestra -al igual que los *banshees* voladores- eran muy débiles a los impactos críticos y nuestro rifle de francotirador dio buena cuentas de ellos con facilidad. Con la sirena, por ejemplo, nos costó mucho más acabar con ellos, pero es que sus poderes psíquicos están pensados para el control de masas: hacer que una decena de enemigos impacten entre sí resulta, además de espectacular a la vista, divertidísimo de realizar. Evidentemente, esta desigualdad entre las clases está pensada para que juguemos en equipo y con más gente en el multijugador On-line o a pantalla partida, como en los viejos tiempos. Aunque no pudimos probarlo en profundidad, el multijugador ha introducido varias mejoras, siendo la más notable la que permite a los jugadores entrar y salir de la partida al vuelo, sin molestar ni interrumpir el juego. Y por si el pique por conseguir armas y experiencia no fuera suficiente, existe un nuevo sistema de competición entre amigos y jugadores a nivel global basado en los «Badass Point», que se consiguen por acciones específicas. Un sistema de logros propio del juego y con el que presumir ante toda la gente posible, vaya. Habrá que ver qué tipo de acciones hay que llevar a cabo, pero Paul Hellquist,

ELEGIR CLASE CUESTA, TODAS SON DIVERTIDAS Y HAN CAMBIADO BASTANTE DESDE EL ANTERIOR JUEGO



El diseño de niveles ha debido ser demencial para el equipo de **Gearbox**. Los pasajes desérticos de Pandora lucían algo vacíos en su primera parte, por lo que gran parte del esfuerzo del estudio se ha centrado en darle vida, variedad y meter un trillón de enemigos por metro cuadrado. No nos cabe la menor duda de que está a la altura del anterior -como mínimo- y hay detalles absurdos por todas partes; pero no hemos jugado lo suficiente como para poder decir mucho más. Eso sí, hemos recorrido las calles de Santuario, la ciudad que servirá de eje principal de las misiones. Con personajes medio locos en cada esquina, la ciudad es un hervidero de actividad y es difícil no conseguir misiones secundarias a porrillo en cada visita.

jefe de diseño del juego, nos prometió que no sería nada fácil destacar.

Más y mejor, eso ofrece ***Borderlands 2***. ¿Será muy diferente a la primera entrega? Sí y no, pues continúa en la línea de la jugabilidad original, con un par de cambios estructurales importantes en las clases y su desarrollo; pero la mecánica de juego es la misma y busca los mismos retos y misiones. Aunque ello no significa que vaya a ser un calco del anterior y, en todo caso, al menos tendremos una dosis de humor con una historia más interesante. Para ser un RPG, está bien. Para ser un FPS, está de lujo. Y, al fin y al cabo, es un poco ambas cosas.

ENTREVISTA CON...



RANDY PITCHFORD
Presidente de Gearbox

¿Cómo fue lanzar un FPS con ciertos elementos de RPG en una época donde el género gira en torno a una fórmula muy concreta?
Borderlands bebe de juegos antiguos de ordenador, como *Diablo* y *Doom*. Siempre quisimos meter esa sensación sencilla y adictiva de títulos antiguos en un FPS moderno en el que pudieras desarrollar un personaje a tu gusto. Sabíamos que iba a funcionar, y una vez que tuvimos la idea, la historia y el estilo aparecieron solos, y todo evolucionó sin problemas.

Sin embargo, *Borderlands* dio un gran cambio gráfico a mitad de desarrollo, pasasteis del realismo al *cel shading*.
A los diseñadores no les terminaba de convencer usar gráficos realistas. No sentíamos que fuera necesario hacer un mundo brillante, real, marrón... ¡Queríamos que hubiera colores! Y por eso nos decantamos por la tecnología que se ve en el juego, que lo hace único y lleno de vida. Muy diferente a todo lo demás que puedes ver en un FPS. Ese toque de dibujo animado hace que la violencia sea graciosa, incluso, y que todo sea mucho más memorable por el sencillo hecho de que es diferente al resto.

¿Y qué nuevas posibilidades presenta *Borderlands 2*? ¿Cómo habéis mejorado el On-line, por ejemplo?
Al principio no lo parece, pero ***Borderlands 2*** es muy, muy diferente del original. Solo tienes que echar un vistazo a las clases, a su evolución, y te darás cuenta. Pero claro, eso no se aprecia hasta pasadas unas horas. Lo que sí es muy fácil de ver son las mejoras en el multijugador. Además de la pantalla partida, que es una experiencia que queremos mantener a contracorriente del resto del mundo, ahora es mucho más sencillo entrar y salir de partidas sin fastidiar a los demás jugadores. Los dos juegos de *Borderlands* mejoran mucho si se jugaban en compañía, y queremos que la gente los siga jugando y disfrutando cada vez más así.

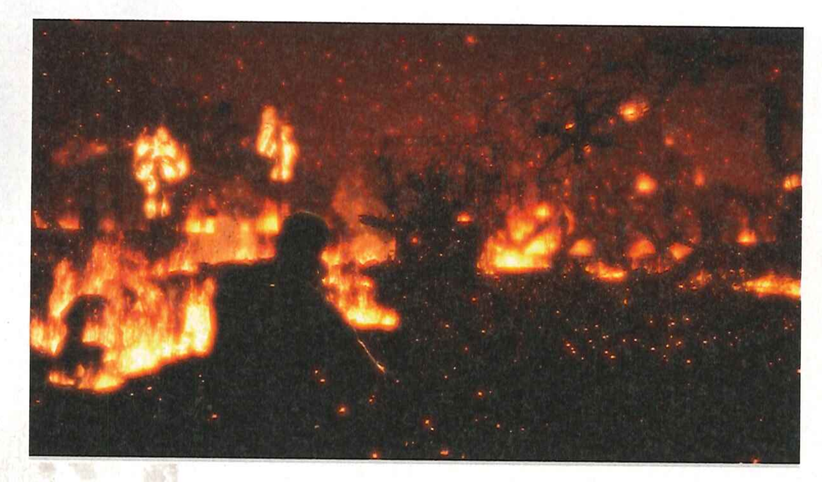
Como periodista, me llamó mucho la atención que Anthony Burch, responsable de Destructoid y co-creador de *Hey Ash, Watcha Playing*, fuera escogido para escribir el guion del juego. ¿Cómo tomasteis esa decisión?
Queríamos que el juego fuera divertido y Anthony es un tipo delirante, y su hermana también, Ashly. ¿Sabías que dobla a Tina la Chiquitina? ¡Si hasta yo doblo a un personaje! (Risas). Si has visto el capítulo de *Hey Ash* en el que participo, habrás comprobado que es algo totalmente absurdo, y eso me encanta. Queríamos que el juego, que ***Borderlands 2***, fuera así y creo que lo estamos consiguiendo. Los diálogos están llenos de vida y de anécdotas, y los personajes interactúan entre sí como si actuaran en una película de los Monty Python. Me encantan, por cierto.

Vaya, no sabía lo de Ashly, menudo acierto. ¿Así que todo queda en familia?
Sin duda, somos una gran familia en **Gearbox**. Aunque yo sea el jefe (risas). Sentimos que estamos creando algo juntos, algo especial que depende de todos. Esto no es algo que se pueda decir de todas las grandes compañías de videojuegos, donde cada uno cumple su función y ya está.

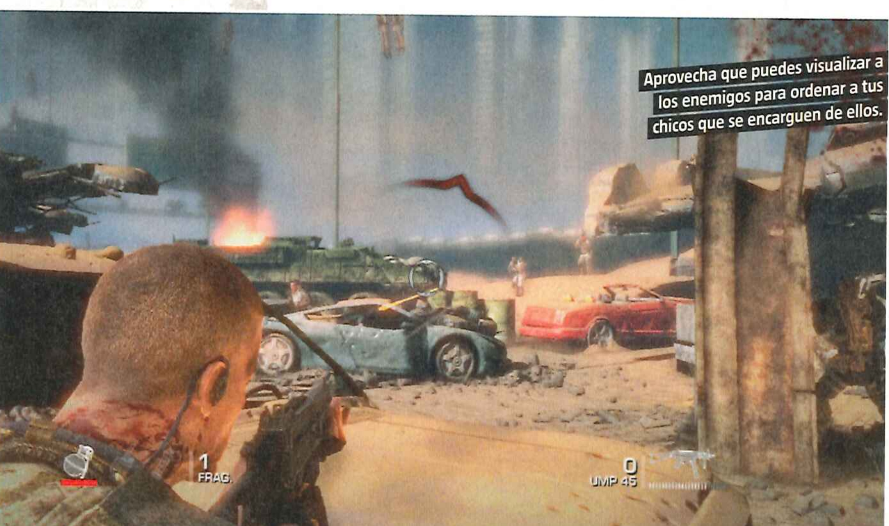
Por último, y para enlazar un poco con tu conferencia del GameLab sobre el futuro de las tecnologías, ¿va Gearbox a implantar alguna nueva forma de jugar a *Borderlands 2*?¿*Move* quizás?
Por ahora no estamos pensando en nada de esto. Queremos acabar el juego, que sea lo mejor posible, y ponernos luego con los DLC. Creo que la tecnología nos sorprenderá en muy pocos años y que todo será diferente cuando yo sea viejo. En **Gearbox** sabemos que eso pasará y, cuando lo haga, usaremos las nuevas posibilidades para conseguir una experiencia nueva. No somos innovadores de *hardware*, sino de *software*, creamos juegos. Nosotros creamos las experiencias con la tecnología que poseemos.



PS3
PSVITA
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
Acción
Compañía
2K Games
Desarrollador
Yager Development
Distribuidor
2K Games
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
59,99 € (PS Store)
specopstheline.com
18
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Brónce
DEMO JUGABLE
En PlayStation Store
LA ALTERNATIVA
MAX PAYNE 3
MAX PAYNE 3
De ambientación muy distinta, pero similar acento en el guion como motor del juego.
Dubai
SPEC OPS
THE LINE
CARA A CARA FRENTE A LA GUERRA







Aprovecha que puedes visualizar a los enemigos para ordenar a tus chicos que se encarguen de ellos.



UN ESPECTÁCULO POCO AGRADABLE

En The Line, la guerra no es un show de fuegos artificiales, sino una seca y desagradable realidad. Verás cadáveres de soldados que han sido torturados y a los que se ha extraído información entre terribles sufrimientos, y verás a gente morir por el efecto de despiadas armas químicas que convertirán el desierto en un infierno surrealista y sin salida. El problema llegará cuando tengas que asimilar que en muchas ocasiones eres tú el que ha disparado las armas y desencadenado el infierno.



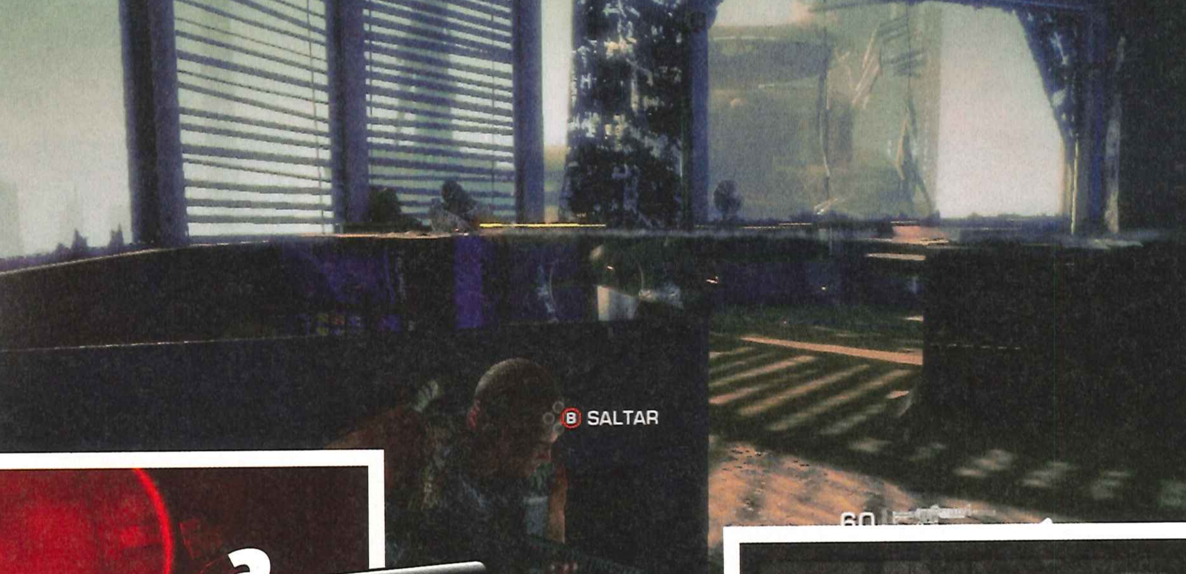


Desde el primer momento, **Yager Development** ha querido dejar las cosas claras para todo el mundo, y por eso ha insistido tanto en que las presentaciones de su juego estuvieran alejadas del típico bullicio de una gran feria tipo **E3**, donde su aspecto de *shooter* bélico sin más puede mandar señales erróneas sobre sus características. Por una parte, su historia es lo más importante del conjunto, con el acento puesto en una denuncia cruda y pacifista de las atrocidades de la guerra, y de cómo los hombres que están en primera línea de fuego se convierten en animales.

Por otra, **Yager** se ha esforzado en hacer un juego de acción en tercera persona de temática bélica y realista, basado en coberturas y con detalles heredados de la acción con escuadrones que funcionan sin fisuras, con un trabajo técnico impecable. ***The Line*** es algo más que un simple juego bélico, pero si lo fuera, sería uno estupendo, trepidante y excelentemente ambientado y ejecutado. Por ejemplo, es asombroso cómo el juego no se hace repetitivo en ningún momento a pesar de que su ambientación no varía. Esto se debe a que su historia, excelentemente narrada, se las arregla para encadenar sin pausa niveles a cielo abierto, en el interior de edificios cerrados, claustrofóbicos momentos en los que el protagonista se ha quedado sin el apoyo de su equipo y tiene que despachar a grandes cantidades de enemigos sin ayuda, minijuegos de francotirador... ***The Line*** es, en definitiva, un juego en tercera persona sin excesivas complicaciones, pero que se esfuerza en diferenciarse del agobiante exceso de juegos con ambientación militar que pululan por las tiendas no solo con un guion que explora elementos poco habituales, sino con una mecánica de juego sin fisuras, que va directa al grano.

Pero además, por supuesto, por encima de todo ello, está un guion cuidado y que lanza un mensaje poco habitual acerca de los horrores bélicos. Un guion que es valiente no solo por lo que cuenta y el mensaje que lanza (que nos debería hacer pensar un poco a todos, pues »







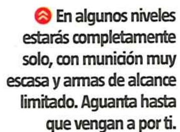
Ten paciencia a la hora de parapetarte. Solo un par de disparos y estarás muerto en los niveles más difíciles, así que espera al momento más adecuado.



Sabías que...

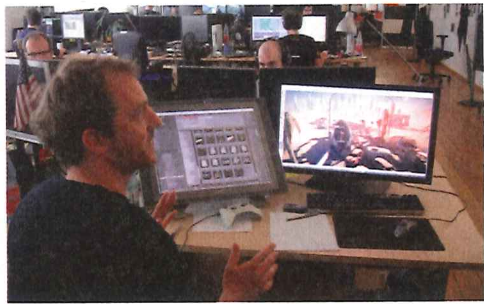
El juego está inspirado en el clásico «El corazón de las tinieblas», y toma detalles argumentales tanto de él como de su adaptación «Apocalypse Now».





En algunos niveles estarás completamente solo, con munición muy escasa y armas de alcance limitado. Aguanta hasta que vengan a por ti.





UN EQUIPO INTERNACIONAL

... pero afincado en Berlín. Así es Yager Development, un estudio que lleva años sacando adelante un proyecto en el que cree firmemente y que entró hace poco en la franquicia Spec Ops, cuando Take 2 compró los derechos de la serie. Nuestro paso por el estudio nos permitió conocer cómo varios miembros del equipo de diseño viajaron a la Dubái real para empaparse de la arquitectura y estilo de la ciudad, y cómo se diseñan los distintos eventos que suceden en cada nivel.

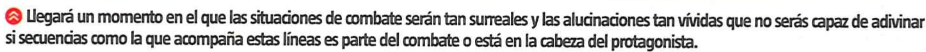
» quizás pasar horas y horas acribillando a versiones virtuales de nosotros mismos no sea un entretenimiento completamente inocente) sino por cómo lo hace: más allá de construir personajes tridimensionales y que importan, ***The Line*** hace que Dubái sea un personaje más y que cambie según los protagonistas se van dando cuenta de la pesadilla en la que se han metido. Un entorno desértico convencional se va convirtiendo en una antesala del infierno, donde todos los demonios son los interiores de los propios soldados y donde abundan tanto la imaginería diabólica de fuego, llamas y construcciones insólitas como detalles surrealistas que parecen salidos de un cuadro de El Bosco, pero que en realidad obedecen al estado semiapocalíptico en el que se encuentra la ciudad: edificios hecho trizas, yates semienterrados en el desierto, réplicas en miniatura de la colosal ciudad... Dubái, tal y como la muestra ***The Line***, contribuye a acentuar el tono delirante y enloquecido del guion, y posiblemente es la característica del juego que más vas a recordar dentro de un tiempo, por encima de sus vericuetos argumentales o su precisa mecánica de tiro y cobertura.

Aunque no es el elemento primordial del juego, ***The Line*** tiene también un multijugador potente y que puede dar unas cuantas alegrías: casi siempre por equipos de hasta cuatro jugadores (hasta un total de ocho), con escenarios basados en los del juego, el multi tiene los modos de siempre (capturar bandera, proteger zonas, etc.) con los simpáticos añadidos de las trampas y las tormentas de arena. Más curiosidad nos despierta el cooperativo, que llega este verano como contenido gratuito descargable y que aún no hemos podido probar, pero que seguro que suma puntos al resultado final.

The Line, con todo, no es un juego perfecto: no es tan radical ni antibelicista como él mismo quiere creer, pero es indudable que supone una refrescante propuesta en un panorama dominado por el descerebre bélico. Y, por encima de todo, es extremadamente divertido. Que, al final, es lo que cuenta.



El juego no tiene jefes finales ni nada parecido (aunque hay un inequívoco ritmo de «crescendo»), pero te encontrarás más de una vez con los Pesados, enemigos a los que te costará bastante derribar.



Llegará un momento en el que las situaciones de combate serán tan surreales y las alucinaciones tan vívidas que no serás capaz de adivinar si secuencias como la que acompaña estas líneas es parte del combate o está en la cabeza del protagonista.



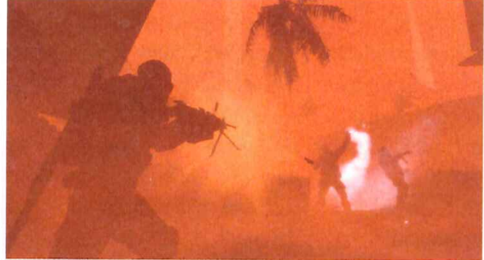
El juego se las arregla para no salir de Dubái y, aún así, ser visualmente variado y guardarse unas cuantas sorpresas gráficas, como este nivel con luz negra.







HAZ CASTILLOS DE ARENA. En las cabezas de tus rivales, se entiende. Si hay un cristal o un muro que aguanta una buena cantidad de arena, aprovecha. En el multijugador también funciona.



TORMENTAS DE ARENA. Aunque en el multijugador se convierte en un interesante componente activo de la acción, en el modo Historia deberás estar atento: nunca se sabe cuándo viene la próxima.



LÍNEAS PARA TODOS. El multi no ha sido desarrollado por Yager, que afirma que el atractivo de su juego está primordialmente en el Modo Campaña. Pero todo suma, y éste es divertido y efectivo.

EVALUACIÓN



Su seriedad y empleo de la violencia para transmitir sensaciones poco habituales en un juego bélico. Su impecable factura técnica.



El juego es, en realidad, menos maduro de lo que él mismo cree. Y su constante saqueo de claros modelos literarios y cinematográficos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Muy buen gusto a la hora de diseñar entornos a medio camino entre una pesadilla y una guerra real.	Un detalle que nos encanta: el juego da la posibilidad de ser jugado en versión original o doblado.	Sencilla y sin pretensiones, pese a la pulcritud técnica. Perfecta para un juego lineal y centrado en el guion.	Seis u ocho horas, que te recomendamos jugar en Difícil para saborearlas adecuadamente.	El multi es divertido y sin intenciones de trascender. En breve, DLC gratis con el cooperativo.	El juego no hace alardes gráficos ni técnicos, pero como juego de acción es imposible ponerle pegas.	Ambicioso y, a la vez, sencillo, The Line propone un viaje original e incómodo al horror bélico.
9,0	8,5	9,1	8,4	8,4	8,5	9,1





Los escenarios han aumentado considerablemente de tamaño respecto al primer Lego Batman.



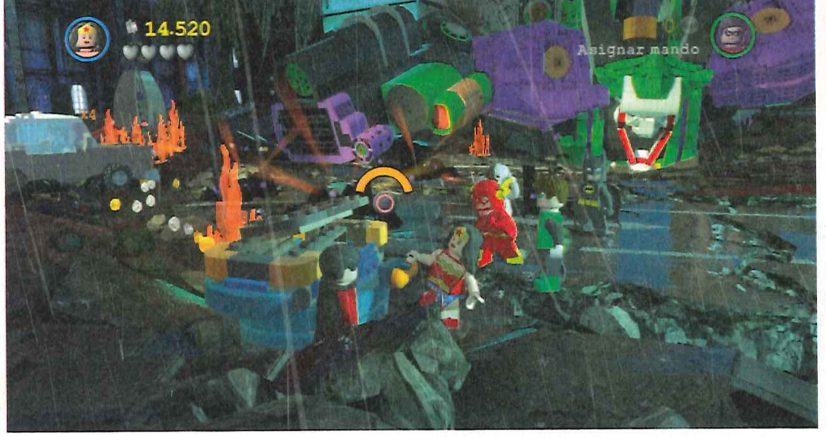


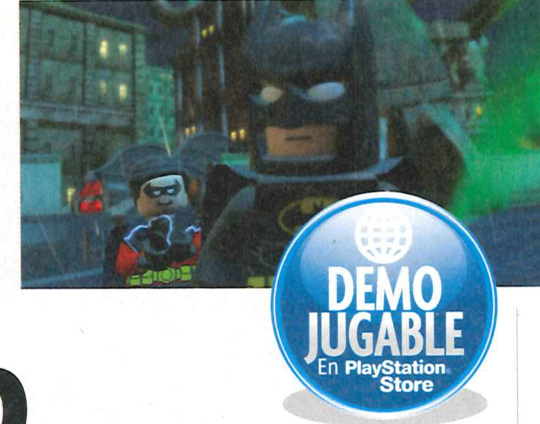
Género
Beat'em-up/ Plataformas
Compañía
Warner Bros Int. Ent.
Desarrollador
Traveller's Tales
Distribuidor
Warner Bros Int. Ent.
Jugadores



On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
50,99 €
videogames.lego.com

7





DEMO JUGABLE
En PlayStation Store

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

LOS PALADINES DE LA DC EN BLOQUE (DE PLÁSTICO)

La fórmula ha variado poco desde 2005 (el año de aparición del *Lego Star Wars* primigenio), pero sigue mostrándose infalible. Cinco minutos con ***Lego Batman 2: DC Super Heroes*** bastan para encadenarnos irremisiblemente a la destrucción de bloques **Lego** y una ininterrumpida cosecha de moneditas. No importa que el juego no aproveche el potencial gráfico de **PlayStation 3**, ni que al fin y al cabo sea la mecánica de siempre: no podrás dejar de jugar ni siquiera tras llegar al final de los 15 capítulos que conforman el modo Historia del juego. Mas allá, te espera una *Gotham* abierta, en la tradición *sandbox*, que explorar enfermizamente, a pie o desde el aire, en busca de ladrillos dorados y rojos, pequeñas pruebas con la explotar los trajes especiales de Batman y Robin, y sobre todo de un despampanante elenco de héroes y villanos para comprar a golpe de talonario (de plástico, cómo no).

A lo largo de estos años, hemos visto a **Traveller's Tales** trabajar con todo tipo de licencias (desde *Star Wars* hasta *Potter*, *Indiana Jones* o los piratas caribeños), pero pocas veces habían alcanzado un equilibrio tan preciso entre jugabilidad, carga adictiva y *fan service*. Los escenarios del modo Historia han ganado en tamaño y vistosidad (dentro de los límites estéticos

ENCADENADOS A LA DESTRUCCIÓN DE BLOQUES Y LA COSECHA DE MONEDITAS

que impone el canon **Lego**) y los diálogos van de lo simpático a lo desternillante (ojo a la entrada de Batman y Superman en la oficina de Luthor). Lógicamente, hablamos de un título destinado a un público familiar (de ahí la introducción de breves segmentos de *shooter* sobre raíles, para entusiasmo de los infantes y aburrimiento de cualquiera con pelo en las corvas), pero los responsables de ***Lego Batman 2*** se las han ingeniado para colar no pocos guiños, destinados a esos fans de los cómics algo más talluditos. De ahí la incorporación de personajes de culto como El Detective Marciano, Flash, Canario Negro, además de otros héroes y villanos más *mainstream*: Aquaman, Linterna Verde, Wonder Woman, Sinestro, Bane, Ra's Al Ghul, Brainiac o el General Zod. En total llegarás a cosechar 50 personajes distintos. Algunos estarán a tu alcance tras finalizar el modo Historia y otros requerirán una metódica búsqueda a través de los terminales del ordenador de la *batcueva*, que deberás activar a lo largo y ancho de las tres islas que conforman *Gotham*. Cada terminal te informará de todo lo que le rodea: villanos a los que vencer y añadir a nuestra colección, ciudadanos a los que rescatar, portales dorados con los que acceder a nuevos héroes...

LA ALTERNATIVA



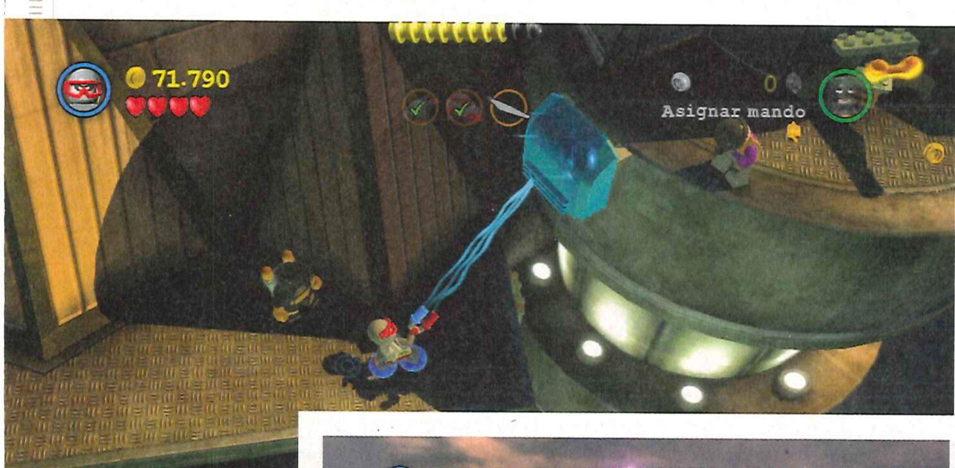
LEGO BATMAN. Aún puedes encontrar la primera parte, igual de recomendable, por solo 20 €.



Sólo la mirada láser de Superman y Cyborg es capaz de destruir los objetos dorados.

RASTREA COMO UN SABUESO, GASTA COMO UN POETA BORRACHO

Para desbloquear los 50 personajes del roster de LB2 no basta con llegar al final del modo Historia. Eso es solo el principio. Acumula todas las monedas que puedas y lánzate a explorar cada esquina de Gotham. Los villanos son fáciles de localizar a través de los terminales de la batcueva (solo tendrás que vencerlos y aflojar «la mosca»), pero los superhéroes son otro cantar. El ordenador de la batcueva muestra el paradero aproximado de cada portal dorado, y tu trabajo será encontrarlo y rezar para que hayas recopilado los suficientes ladrillos de oro para poder montarlos. Y luego soltar la pasta.

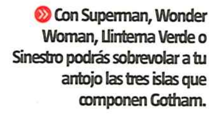




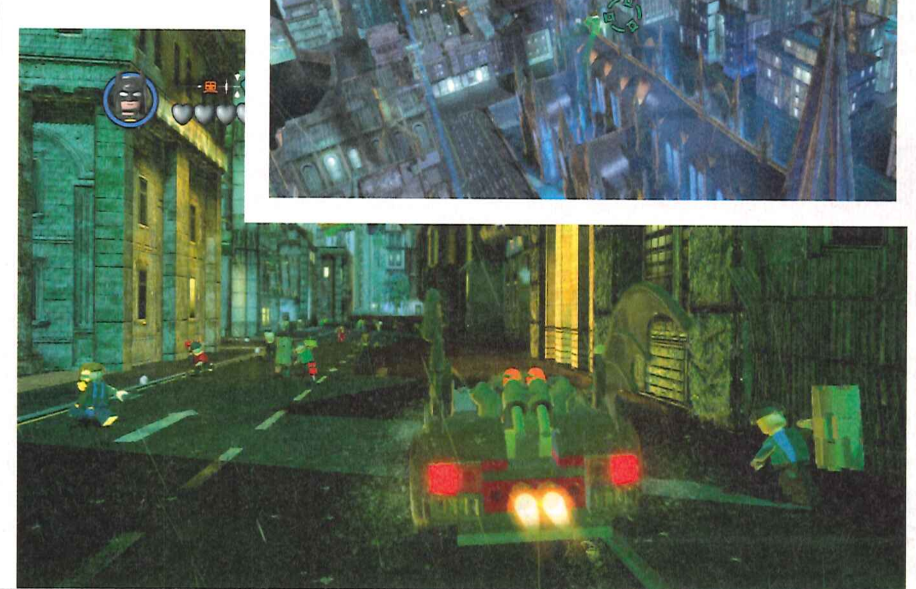




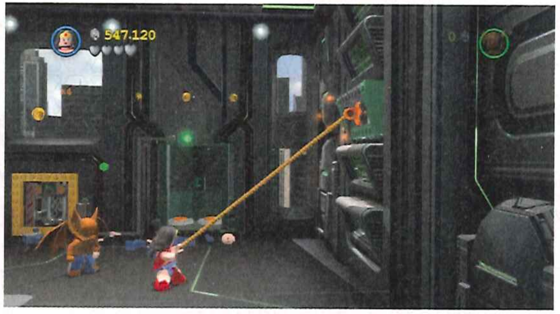
Lego Batman 2 incorpora algunos segmentos de shooter sobre raíles, un tanto aburridos, aunque estusiasmarán a los jugadores más barbilampiños.



Con Superman, Wonder Woman, Llinterna Verde o Sinestro podrás sobrevolar a tu antojo las tres islas que componen Gotham.















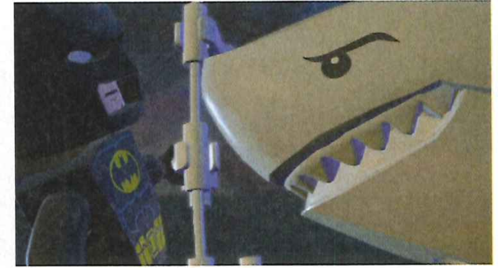



Superman puede volar, pero el ansia por recoger hasta la última monedita hará que prefieras andar sobre cada tablón y plataforma, como un terrestre cualquiera.




LA ORLA DE LOS PSICÓPATAS. Adultos con mallas, y más de un trastornado mental, dominan el roster de personajes. Junto a héroes y villanos podréis encontrar simples sicarios y secundarios como Alfred.


LOS TERMINALES DE LA BATCUEVA. Ya sea desde los sótanos de la Mansión Wayne como a través de los terminales repartidos por Gotham, desde aquí localizarás villanos, rehenes, vehículos, portales...


ESTAMPAS DE LOS AÑOS 60. El Batcóptero, una escalera de cuerda y un tiburón. Un momento icónico de la película sesentera de Batman que Traveller's Tales no ha olvidado homenajear en el juego.



Está claro que la chavalada se lo va a pasar en grande con este juego, pero la duda es saber si ***Lego Batman 2: DC Super Heroes*** ofrece suficientes garantías de diversión para el jugador adulto. Bueno, quien más y quien menos ya ha probado alguno de los anteriores títulos del binomio **Lego**/**Traveller's Tales** y sabe lo que va a encontrar: vidas infinitas (aquí solo se pierden monedas al morir, lo que duele mucho más), una dificultad prácticamente inexistente y la diabólica carga adictiva de siempre. El componente *sandbox* hacía imprescindible la pantalla partida en el modo cooperativo, aunque la de ***Lego Batman 2*** marea con sus cambios de ángulo cada vez que un jugador se aproxima o aleja de su compañero (en ocasiones parece un especial de fin de año de Valerio Lazarov). Es el único fallo que hemos encontrado en un juego delicioso, repleto de detalles encantadores. Servidor, un niño en la década de los 70, se emocionó al escuchar por primera vez la fanfarria que John Williams compuso para el Superman fílmico cada vez que el hijo de Krypton levantaba el vuelo. Y ya no hablemos del tiburón del Batman sesentero... Aunque sobreexplotada desde hace tiempo, la fórmula **Lego**/**Traveller's Tales** mantiene intacta su efectividad. Y seguirá así mientras sus responsables no pierdan el sentido del humor, y los jugadores esa voracidad infantil por coleccionar personajes y moneditas. Nos vemos en unos meses con *Lego El Señor De Los Anillos*. Ese también promete.

LA FÓRMULA LEGO/TT MANTIENE INTACTA SU EFECTIVIDAD

EVALUACIÓN

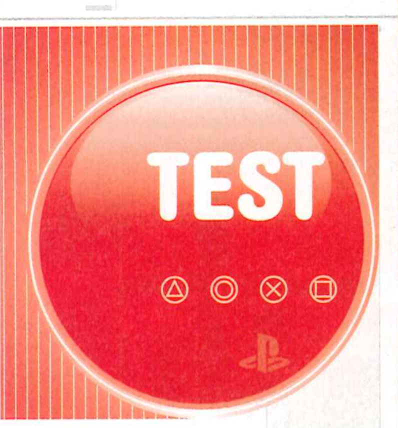

Tan adictivo como siempre. Controlar a personajes de la DC poco habituales en el mundo del videojuego, como Flash, Aquaman o Brainac.


La pantalla partida del modo cooperativo provocará no pocos mareos. Al volar, los escenarios se crean demasiado cerca.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No aprovechan ni de lejos la potencia de PS3, pero sus gráficos siguen derrochando simpatía.	El primer Lego con voces, y además dobladas al castellano. Un detalle, las BSO de Batman y Superman.	Tanto si tienes diez años como cuarenta no podrás soltar el mando ni por un instante.	El modo Historia te llevará unas ocho horas. Y luego te quedará desbloquear todo lo demás.	Ni rastro del cooperativo On-line, pero prometen DLC. ¿Veremos por fin a Plastic Man?	No instala en disco duro, pero las cargas no estorban demasiado.	Será lo de siempre, pero nos encanta. Ojalá podamos ver algún día un Lego Marvel.
8,2	8,8	9,0	8,2	-	7,5	8,8



PSVITA.COM
MYRESISTANCE.NET
16
www.pegi.info
AHORA LA BATALLA ESTÁ DONDE ESTÁS TÚ.
SONY
PS VITA
SELECT
¡Únete a la resistencia!
Descárgate la app gratuita y podrás ganar una PlayStation Vita
Disponible desde el 26 de Mayo para:
App Store
TODA LA INTENSIDAD Y CONTROL DE DOS STICKS ANALÓGICOS.
YA ESTÁ AQUÍ LA NUEVA GENERACIÓN DE SHOOTERS PORTÁTIL.
PLAYSTATION® VITA ES OTRO MUNDO.
THE WORLD IS IN PLAY.
RESISTANCE
BURNING SKIES
PS VITA
PlayStation® Vita
SONY
make.believe









« ¿Qué hacer si llegas a tu parada de Metro y te pilla en medio de una de las abundantes secuencias de los MGS? Nuestro consejo: usar el botón PS de la consola. Así podrás seguir la secuencia en el mismo punto al volver a encender la consola. Eso sí, con una leve desincronía de audio.





Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

Género
Tactical Espionage Action (x2)
Compañía
Konami
Desarrollador
Kojima Productions / Bluepoint Games
Distribuidor
Konami
Jugadores
On-line
Sí (traspaso datos PS3/PSV)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
29,99 €
metalgearsolid.com
18

METAL GEAR SOLID
HD COLLECTION

EN ESTA OCASIÓN SÍ HAY DOS SIN TRES

El lucrativo negocio de remasterizar en alta definición glorias pasadas, alcanza por primera vez a **PS Vita** en un *combo* que reúne las dos legendarias entregas de *MGS* para **PS2**, a cargo del mismo equipo que firmó hace unos meses el ***Metal Gear HD Collection*** de **PS3**. En una maniobra difícil de entender, **Konami** ha dejado fuera de la entrega **PS Vita** al *MGS Peace Walker* de **PSP** (que sí formaba parte del recopilatorio de **PS3**). Podrán tacharnos de insaciables, pero creemos que no existe nada mejor que una portátil para recrear, con la mejora gráfica que sea, la experiencia de jugar a algo diseñado originalmente para otra portátil. Lástima que Kojima y sus muchachos no opinen igual, aunque a cambio **Konami** ha reducido en 10 euros el precio del recopilatorio respecto a **PS3**, conformando una oferta de lo más tentadora. Por menos de 30 € nos vamos a llevar a casa dos obras maestras de **PS2** (*MGS 2: Sons Of Liberty & MGS3: Snake Eater*), más los jugosos extras de cada uno: *VR Missions y Snake Tales* (en el caso de *MGS2*) y los dos *Metal Gear* de MSX, impecablemente traducidos al castellano (heredados de la edición *Subsistence* de *MGS3*). Además hay que tener en cuenta que el catálogo veraniego de **PS Vita** no es para tirar cohetes (con la excepción de *Gravity Rush*) y que ninguno de los títulos presentados hasta ahora para la portátil de **Sony** logra ni de lejos la calidad narrativa y jugable de los *Tactical Espionage Action* de Hideo Kojima.

¿Pero realmente merece la pena volver a pasar por caja si ya compraste hace unos meses el *combo MGS* para **PS3**? Bueno, eso depende de tu fanatismo hacia Solid Snake y Big Boss, y del uso intensivo que vayas a hacer del *Transfarring* (la tecnología, *made in* **Kojima Productions**, que permite compartir los datos entre las versiones **PS3** y **PS Vita**). El segundo *stick* analógico y la pantalla OLED le sientan estupendamente a ambos juegos, aunque tampoco es que se hayan roto la cabeza a la hora de integrar el resto de las características de **PS Vita**: el uso de la superficie trasera para repartir cuchilladas en *MGS3* te meterá en más de un lío mientras intentas pasar desapercibido (un ligero toque y el berrido cuchillero de Snake alertará a los guardias).

Pero por encima de cualquier crítica, la posibilidad de disfrutar de *Sons Of Liberty* y *Snake Eater* es sencillamente abrumadora, tanto si te los fundiste en su día en **PS2** como si es la primera vez que te acercas a ellos. Son dos auténticas maravillas por las que jamás pasará el tiempo.

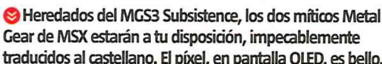
SONS OF LIBERTY, SNAKE EATER Y LOS METAL GEAR DE MSX, POR MENOS DE 30 EUROS. UNA OFERTA IRRESISTIBLE.

LA ALTERNATIVA



METAL GEAR SOLID HD COLL.
La versión PS3 cuesta 10 € más, pero incluye el MGS Peace Walker de PSP.





Heredados del MGS3 Subsistence, los dos míticos Metal Gear de MSX estarán a tu disposición, impecablemente traducidos al castellano. El píxel, en pantalla OLED, es bello.





Servidor no es muy fan del lavado de imagen HD: los rostros pierden detalle respecto a PlayStation 2.

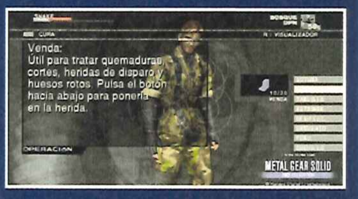
El toque PS Vita



Desliza el dedo sobre la superficie trasera para usar el cuchillo. Mola mucho al agarrar a un guardia, pero no tanto cuando intentas camuflarte entre la vegetación y un roce accidental delata tu posición ante el enemigo.



Podrás hacer zoom sobre las chorrocientas secuencias de ambos juegos, con solo pulsar el dedo sobre la pantalla multitáctil de PS Vita. Confiesa que siempre te volvieron loco las peludas axilas de Olga Gurlukovich.



También harás uso de la pantalla táctil para seleccionar armas e ítems (ante la ausencia en PS Vita de los gatillos L2 y R2) y para trastear en la pantalla de cura de MGS3. No hagáis en casa lo de las sanguijuelas y el puro. Duele mucho.

EVALUACIÓN

✔ Disfrutar no solo de dos auténticas obras maestras de PS2, sino de dos clásicos de MSX traducidos al castellano. Un precio interesante.



✘ No incluir el Peace Walker de PSP es de traca, y más tratándose de una conversión de portátil a portátil. Del primer MGS, ni hablamos.

GRÁFICOS
Aunque los de MGS2 se hayan quedado añejos, verlos correr a 60 fps en la pantalla OLED da mucho gustico.
8,8

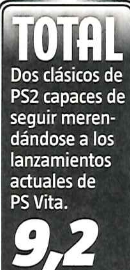
SONIDO
Ponte unos cascos y prepárate para disfrutar. Tirón de orejas para el que subtituló el MGS2.
9,1

JUGABILIDAD
El uso de la pantalla trasera no nos ha emocionado, pero se juega de vicio con los dos sticks.
9,2

DURACIÓN
Llegará el otoño y seguirás liado con los cuatro juegos, eso te lo garantizamos.
9,3

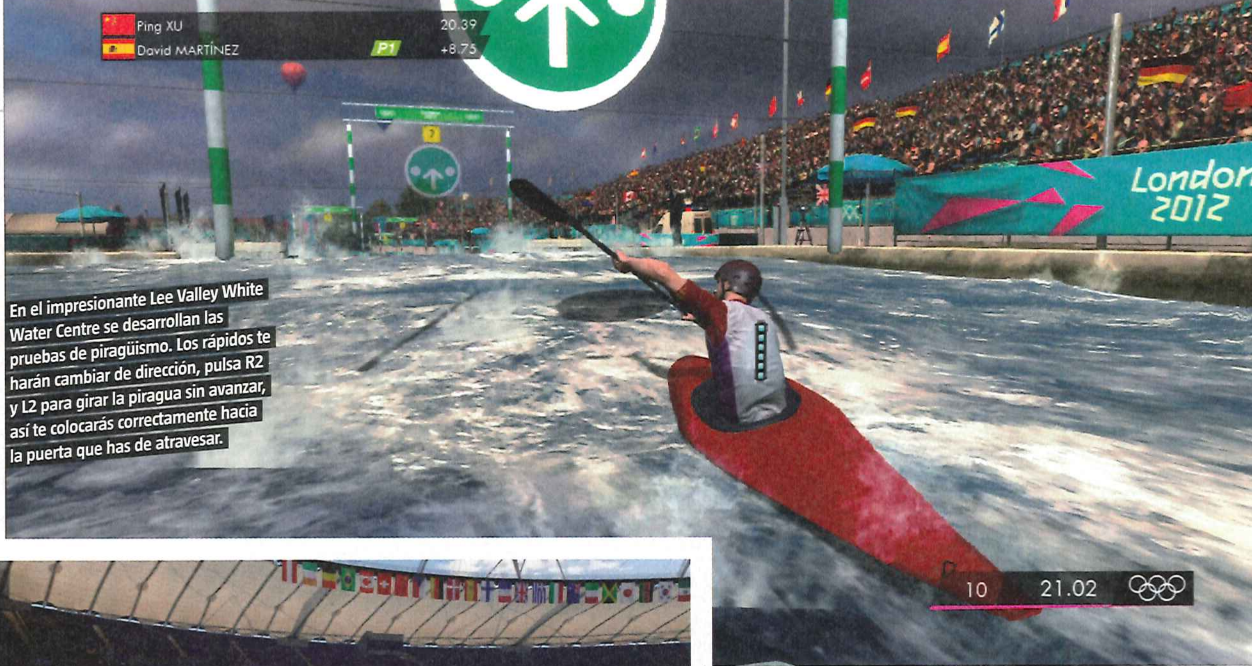
ON-LINE
Habría sido un detalle incorporar el MGS On-line de Subsistence. Por pedir, que no quede.
-

RENDIMIENTO
Una buena remasterización, aunque podrían haber metido el Peace Walker con la gorra si quisieran.
8,0



TOTAL
Dos clásicos de PS2 capaces de seguir merendándose a los lanzamientos actuales de PS Vita.
9,2

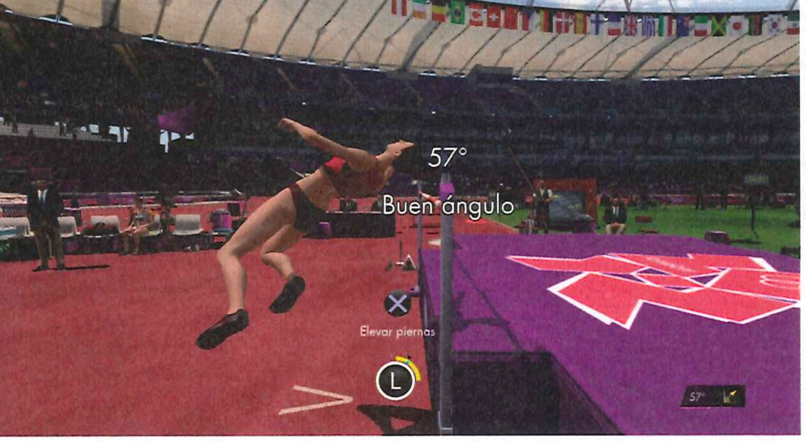




En el impresionante Lee Valley White Water Centre se desarrollan las pruebas de piragüismo. Los rápidos te harán cambiar de dirección, pulsa R2 y L2 para girar la piragua sin avanzar, así te colocarás correctamente hacia la puerta que has de atravesar.











Género
JJ.OO.
Compañía
Sega
Desarrollador
Sega Studios Australia
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.olympicvideogames.com

3



LONDON 2012

EL MÁS PERSONAL VARIADO Y DIVERTIDO JUEGO DE LOS JJ.OO.

Parece mentira, pero ya están aquí, ya han pasado cuatro años desde las de Beijin y el 27 de julio de este mes la llama olímpica dará comienzo a los JJ.OO., y lucirá hasta el 12 de agosto. El equipo español seguro que regresa a casa con un buen medallero pero, antes de verlo, te animamos a que tú seas el que se suba al pódium, el que participe en más de 45 disciplinas con la nueva entrega de los Juegos Olímpicos celebrados en Londres. Es cierto que este tipo de juegos no tiene competencia y la alternativa directa se remonta a 2008 (o a *Vancouver 2010* si te van los deportes de invierno), pero hay que reconocer que el tiempo transcurrido merece la pena, al menos para ver un juego realmente decente sobre los Juegos Olímpicos. *Beijin 2008* flojeaba en muchos aspectos y, por el contrario, ***London 2012*** sobresale en casi todos: gráficos magníficos; jugabilidad variada, ingeniosa, intuitiva (en la mayoría de los deportes) y muy amena; un número de disciplinas bastante considerable, muchas de ellas no habían sido representadas antes en un juego; y una personalización del equipo español reseñable, no solo por el amplio editor de personajes que se incluye, sino también por el detalle que **Sega** España ha tenido con los periodistas que nos dedicamos a esto, a escribir sobre videojuegos. Así, cuando afrontes las pruebas de trampolín femenino, podrás encontrarme; o a Bruno «Nemesis» Sol en las de potro (no desvelaremos más, te invitamos a que los descubras por ti mismo). La animación de todos los personajes es bastante real y, por tanto, no cae en ese hermetismo facial y corporal típico de juegos que se aprovechan de la popularidad de un evento para tomarse la licencia de descuidar apartados como este.

UNA JUGABILIDAD VARIADA QUE NO SE BASA SOLO EN EL TÍPICO MACHACABOTONES

Lanzamiento de disco, 100m valla, salto de altura, 100m mariposa, trampolín, tiro con pistola, *keirin*, *kayak* y hasta voley playa femenino. En total 45 eventos olímpicos y cada uno presenta una manera diferente de jugar. Evidentemente, unos resultan más interesantes e ingeniosos, pero es de resaltar que ninguno se basa solo en el típico machacabotones. Todos, de algún modo, requieren de cierta destreza y estrategia. Por ejemplo para los 100m valla, deberás pulsar X hasta llenar la barra de velocidad y, al aproximarte a la valla, mover los dos *sticks* analógicos a la vez. En los eventos de campo, deberás mover el *stick* analógico con cierta precisión para determinar la trayectoria del salto o del lanzamiento, y ello requiere práctica; ya que -por ejemplo- mientras que en el triple salto tendrás que mover »

LA ALTERNATIVA



EURO 2012. Para los que prefieran el fútbol y deseen rememorar los momentos más gloriosos de La Roja.



En Halterofilia es donde más se aprecia el trabajo que se ha llevado a cabo en las animaciones, concretamente en la expresión facial de los deportistas, pues la concentración y el esfuerzo se refleja perfectamente en sus rostros.

Por Anna

Cuando el deportista se acerque al potro, pulsa círculo para que se impulse y realice un salto agrupado.

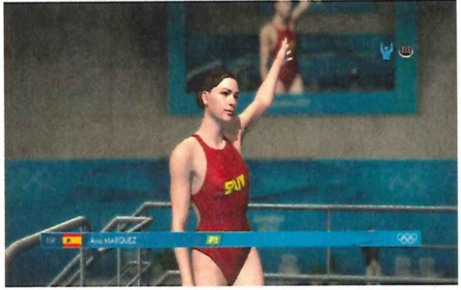
Tenis de Mesa hace gala de una mecánica más compleja con respecto al resto de disciplinas. Se inspira en la de juegos tipo Virtua Tennis, donde realizar golpes con efecto es la clave del éxito.

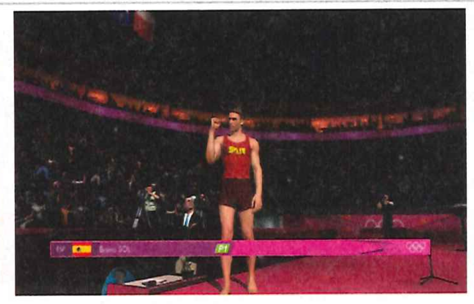
LA FANTASÍA DE MOVE EN LOS JJ.OO.

En el modo Fantasía encontrarás pruebas en las que podrás usar el mando de movimiento (aunque no es obligatorio). Estas consisten en tiro con pistola, con arco, lluvia de flechas, lanzamiento de jabalina, diana con jabalina y piragüismo. Los movimientos que realizarás son intuitivos, pero algunos desafíos son muy exigentes al requerir, además de precisión, exactitud en los tiempos.

8,0





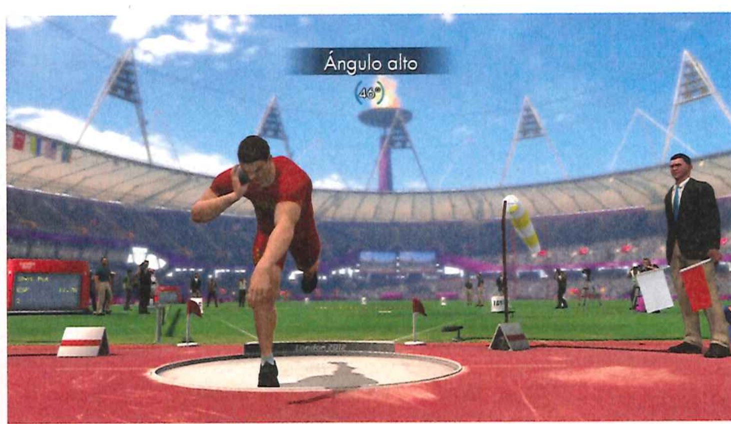


¡¡GRACIAS SEGA!!

Desde estas páginas agradecemos al equipo de Sega España este detalle. En el juego, el equipo español está formado por periodistas que nos dedicamos a analizar videojuegos. Así, podrás encontrarme en la disciplina trampolín y a Nemesis en Potro.

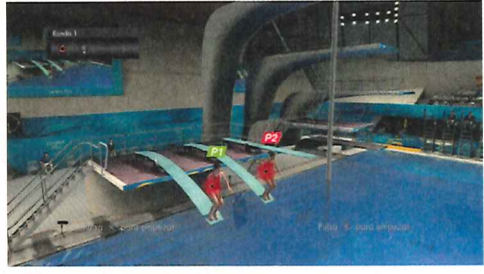


El keirin es una de las disciplinas más rápidas y sencillas. La estrategia consiste en hacer el sprint en el momento justo.





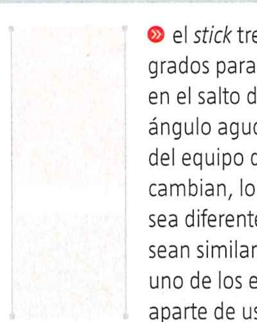
PISTAS. Las pistas al aire libre muestran gran realismo y detalle, como la de la pantalla, que pertenece al Lago Dorney, sede de los eventos de remo. La puesta de sol, el color del agua... ¡Genial recreación!



SALTOS SINCRONIZADOS. 3m y 10m (masculino y femenino). Estas pruebas -para dos jugadores- consisten en realizar a la vez las acciones que te indiquen en pantalla tipo QTE.



BATE RÉCORDS. Aparte de alzarte al pódium con el oro, desafíate y bate récords. Podrás consultar los tiempos en el juego; así, por ejemplo, en 100m braza femenino el récord mundial está en 1:24.



el *stick* tres veces en un ángulo de 45 grados para obtener la distancia óptima, en el salto de altura deberás conseguir un ángulo agudo. Asimismo, dependiendo del equipo que escojas, dichas exigencias cambian, lo cual hace que su jugabilidad sea diferente a pesar de que las pruebas sean similares. Tiro con arco es, sin duda, uno de los eventos más geniales, pues aparte de usar los dos *sticks* para tensar la cuerda y lanzar la flecha, tendrás que determinar la trayectoria en base a la dirección del viento. Y, en contrapartida, la disciplina más feota y decepcionante es voley playa, sobre todo teniendo en cuenta que **Sega** tiene ya experiencia con *Beach Spikers* (GC, 2002). Así pues, en rasgos generales, ***London 2012*** es el juego sobre los JJ.OO. más interesante y completo de esta generación, a pesar de ofrecer una de cal y otra de arena.

Incluye tres modalidades diferentes: un modo historia en el que por día deberás afrontar dos disciplinas; modo Evento, donde puedes seleccionar libremente todas las pruebas que desees practicar (hasta ocho); y modo Fantasía, en el que tienes la opción de jugar con *PS Move*. Además, podrás jugar con -o contra- amigos: hasta cuatro jugadores en local y en On-line un total de ocho.

Gráficamente, los escenarios que más destacan son los que se llevan a cabo al aire libre; muy cuidados en detalles, aunque echamos de menos ese frecuente calabobos -o *drizzle*- londinense. Esperamos que durante los JJ.OO el sol luzca como en el videojuego...

LO ÚNICO QUE SE ECHA EN FALTA ES EL TÍPICO DRIZZLE LONDINENSE

EVALUACIÓN



Sega no ha recurrido, como otros juegos sobre JJ.OO., a la típica mecánica machacabotones. Buenas animaciones de los deportistas.



No todos los eventos tienen el mismo listón, algunos son hasta algo tediosos. No poder jugar con PS Move todas las disciplinas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Muy buena animación de los personajes, tanto facial como corporal. Resultona recreación de los estadios.	Comentaristas ingleses (no lo hacen nada mal) y el público como debe ser: ruidoso y animoso.	Por fin un juego de JJ.OO. que no se basa solo en el sistema machacabotones, e introduce estrategia y QTE.	Conseguir el oro en todas las disciplinas te llevará tiempo, y más en On-line.	Si el orgullo nacional te apodera, los piques con jugadores de otros países están más que asegurados.	Juega en 3D, con Move, en On-line... London 2012 está a la altura del hardware de PS3.
8,5	8,0	9,0	9,0	9,2	8,8

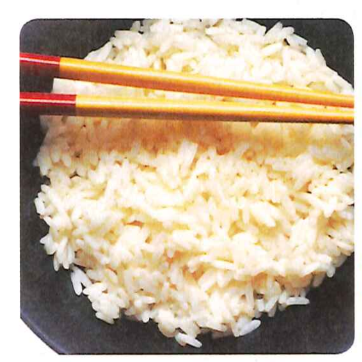


TOTAL

Algunos eventos brillan y otros no tanto; pero es divertido, vistoso, y uno de los mejores sobre JJ.OO.

9,0


Sin
Delantal
.Com
PROMOCIÓN EXCLUSIVA
PlayStation
Revista Oficial - España







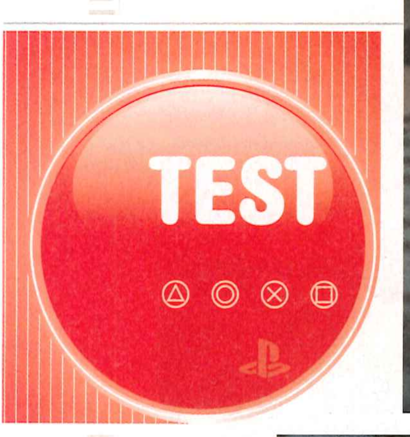









3€









Género
Simulador de trepamuros
Compañía
Activision
Desarrollador
Beenox
Distribuidor
Activision
Jugadores

On-line
Sí (DLC)
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
70,99 €
www.theamazingspidermangame.com
16

LA ALTERNATIVA



SPIDER-MAN DIMENSIONS
Cuatro visiones de Spiderman a un precio muy interesante.

THE AMAZING SPIDER-MAN

PUESTOS A COPIAR, HAGÁMOSLO DEL MEJOR

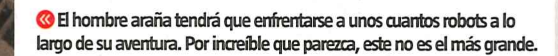
La aparición del nuevo juego del trepamuros coincide con la triste noticia del desmantelamiento de **Radical Entertainment**. Ilusos de nosotros, aún soñábamos con ver a los canadienses tomar las riendas de la franquicia de Spiderman, como ya hicieran en su día con Hulk. Los creadores de *Prototype* podrían haber explotado como nadie el universo del trepamuros, pero **Activision** prefirió mantener su confianza en **Beenox**, responsables de los anteriores juegos de Spidey: *Dimensions* y *Edge Of Time*. Tampoco podemos culparles por ello: ambos son productos dignos, al igual que este ***Amazing Spider-Man***, que recupera la mecánica *sandbox* de los *Spider-Man 2* y *3*, y fusila sin rubor algunas de las señas de identidad de los *Batman* de **Rocksteady**, hoy por hoy el cénit de las adaptaciones de cómic. Con semejantes ingredientes, podríamos estar hablando del mejor juego de Spiderman creado hasta la fecha, pero a **Beenox** le ha faltado ese punto de ambición que diferencia al título simpático del juegazo. Es cierto que han recuperado el libre albedrío de los añorados juegos de **Treyarch**, pero se han quedado cortos a la hora de dotar de vida a Manhattan más allá de los capítulos que componen el modo Historia. Las misiones secundarias

EL JUEGO RECUPERA LA MECÁNICA SANDBOX DE LOS SPIDER-MAN 2 Y 3

que encontraremos, mientras nos balanceamos entre edificios, no dan margen a la sorpresa (vienen indicadas en el mapa) y acaban resultando reiterativas: impedir un atraco, ayudar a la policía a detener un coche de fugitivos, rescatar a un civil contaminado por el virus mutante que asola la ciudad... Se echa en falta eventos aleatorios (mas allá de los repetitivos combates contra los robots de Smythe), y una mayor interacción con Manhattan y sus habitantes.

Sobre todo añoramos combatir a más villanos clásicos. Siempre es un placer reencontrarse con Gata Negra, y el guion de Seamus Kevin Fahey (*Spartacus*, *Battlestar Galactica*) justifica la conversión en mutantes de los habitualmente uniformados Escorpión y Rino, pero nos puede la nostalgia al recordar las entregas en las que podías cruzarte con el Duende Verde, Venom o Kraven. Nos habría encantado probar sobre ellos el sistema de combate, «inspirado» en el de *Batman Arkham Asylum*. Funciona exactamente igual (el sentido arácnido nos avisará cuando debemos contraatacar), aunque las peleas resultan mucho menos fluidas que en los juegos del detective enmascarado. Sin embargo, **Beenox** ha tenido más éxito a la hora de fusilar otra de las señas de identidad »





El hombre araña tendrá que enfrentarse a unos cuantos robots a lo largo de su aventura. Por increíble que parezca, este no es el más grande.



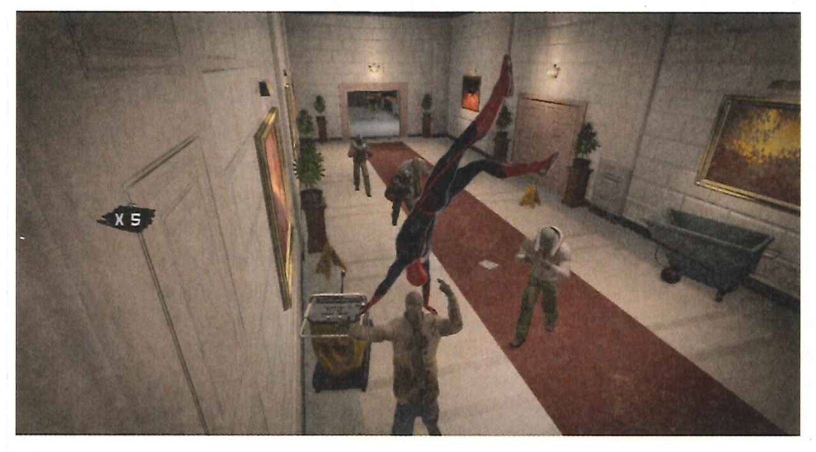




Guarda: Esto es mejor que trabajar en la torre Oscorp, créeme. Hice un turno en el laboratorio de robótica de Smythe y un centinela casi me arranca una pierna.

A LA CAZA DE CÓMICS LEGENDARIOS

El mayor aliciente para explorar Manhattan, tanto a ras de suelo como balanceándonos entre rascacielos, es la búsqueda de 500 páginas de cómics clásicos de Spidey, que podremos disfrutar, en alta resolución pero en inglés, desde el apartado de extras. Desde aquel primer Spiderman de Stan Lee y Steve Ditko hasta las primeras apariciones del Lagarto, Rino, Escorpión, Gwen Stacy, Alimaña, Iguana...



BEENOX FUSILA DOS DE LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DE LOS BATMAN DE ROCKSTEADY: LA MECÁNICA DE LUCHA Y LA POSIBILIDAD DE EMBOSCAR A LOS CRIMINALES DESDE LAS ALTURAS.



















LANZANDO REDES CON MOVE

Al principio hace gracia balancearse por la ciudad mientras agitamos el *Move*, pero a la hora de «entrar en harina», complica innecesariamente el juego. El mayor engorro: para mover la cámara hay que mantener pulsado L1, lo que nos dejará vendidos cuando estemos rodeados de enemigos. Se agradece mucho más la mirilla que aparece en pantalla, que indica en todo momento hacia dónde podemos ejecutar el Web Rush. Pero sin duda, mejor con el pad.

7,0



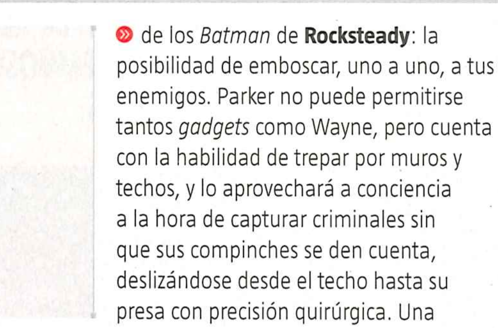
LA TECNOLOGÍA, AL SERVICIO DE LAS TOLLINAS. Suma experiencia y puntos de tecnología, y podrás ir mejorando las habilidades de Parker, desde nuevos movimientos de lucha a una red mucho más resistente.



ES GATA Y ARAÑA. En The Amazing Spider-Man no abundan los cameos de héroes y villanos clásicos. Por eso apreciarás mucho más la breve, pero intensa, aparición de Felicia Hardy, la Gata Negra.



¡SONREÍD, CAPULLOS! Cumple tu trato con Whitney y toma fotos de los lugares que te vaya indicando. Desde el rastro del hombre lobo (el hijo de Jameson) a unos memos que exhiben con orgullo su spidermanía.



de los *Batman* de **Rocksteady**: la posibilidad de emboscar, uno a uno, a tus enemigos. Parker no puede permitirse tantos *gadgets* como Wayne, pero cuenta con la habilidad de trepar por muros y techos, y lo aprovechará a conciencia a la hora de capturar criminales sin que sus compinches se den cuenta, deslizándose desde el techo hasta su presa con precisión quirúrgica. Una maniobra cobarde, pero imprescindible para sobrevivir a las últimas misiones, habitadas por enemigos con nervios de mantequilla y gatillo flojo.

Aunque las distancias entre ambos, tanto en gráficos como en mecánica, son enormes, ***The Amazing Spider-Man*** me ha recordado mucho al *Capitán América* que **Sega** comercializó el verano pasado. Incluso con sus enormes defectos, no podía dejar de jugar con él. Y me sucede algo parecido con el trepamuros: puede que sea el enorme tamaño del personaje, la hipnótica simpleza de los combates o sus espectaculares paseos por Manhattan (espera a verle caer a plomo y remontar a dos metros del suelo). ***The Amazing Spider-Man*** se ha quedado en las puertas de ser algo grandioso para convertirse en otro juego de superhéroes más, pero me ha costado, y mucho, soltar el mando. No obstante, el mayor obstáculo del juego es su precio: 70 euros. Demasiado para un juego como este. 30 euros menos lo habría convertido en una gran alternativa para todos aquellos que ya tengan los *Arkham* bien exprimidos. No le pierdas la pista, si acaba bajando de precio.

THE AMAZING SPIDER-MAN SE HA QUEDADO A LAS PUERTAS DE SER ALGO GRANDIOSO

EVALUACIÓN



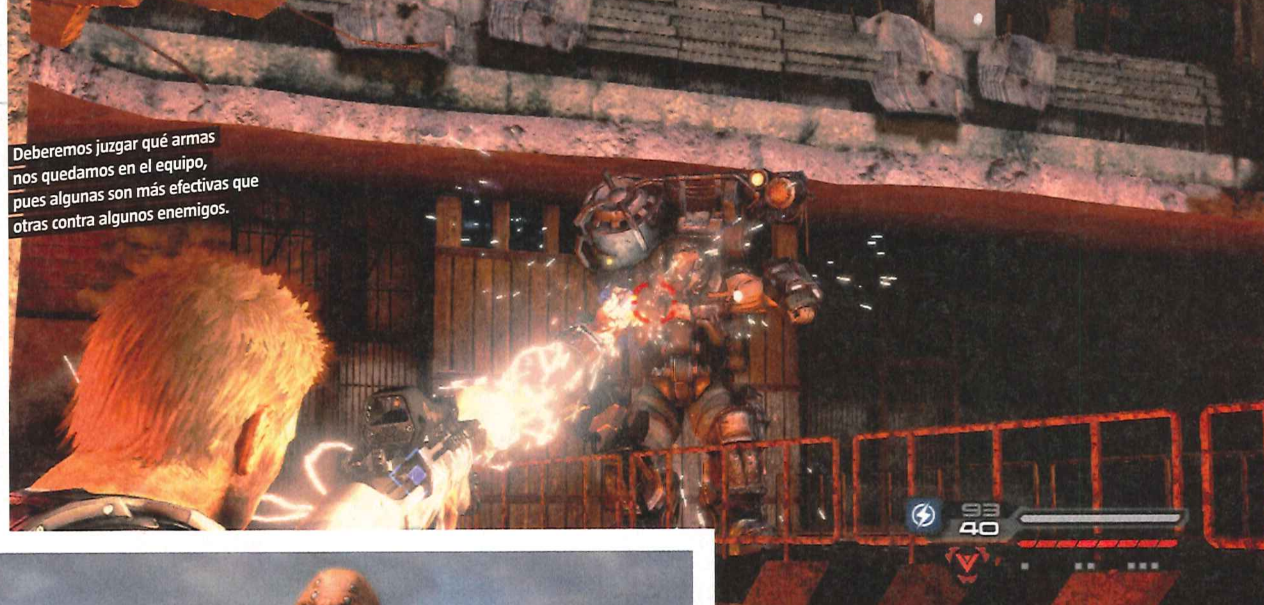
El enorme tamaño del personaje y sus espectaculares paseos entre los rascacielos. Los cómics clásicos, aunque estén en inglés.



70 euros es un precio excesivo para un juego como este. Para ser un sandbox se echa en falta un mayor nivel de interacción con la ciudad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Tiene momentos espectaculares, pero las animaciones en las peleas podrían ser mucho mejores.	Es una pena que no venga doblado al castellano, porque algunos de los diálogos son realmente divertidos.	Como sandbox es flojete, pero una vez que pruebas el juego te costará dejarlo hasta llegar al final.	El modo Historia te llevará unas cuantas horas, y luego te quedará la búsqueda de los cómics clásicos.	De momento, lo único que sabemos es que incluirá DLC. Posiblemente trajes extras.	Beenox debería aprender de Treyarch y su Spider-Man 2. Ellos sí aprovecharon a tope el hardware.	Podría haber sido grandioso y se ha quedado en simpaticón. Síguele la pista, por si baja de precio.
8,0	7,8	8,3	8,0	-	7,2	8,0




Deberemos juzgar qué armas nos quedamos en el equipo, pues algunas son más efectivas que otras contra algunos enemigos.









Género
Acción-shooter
Compañía
Namco
Desarrollador
Saber Interactive
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (6.500 MB)
P.V.P. Recomendado
40,99 €
namcobandaigames.com/console/inversion
18

INVERSION

LA GRAVEDAD AL ALCANCE DE TU MANO

A pesar de que el género *shooter* está más que trillado, se siguen haciendo apuestas por nuevos modos de juego que hagan que esta forma de entretenimiento no sea siempre más de lo mismo que unos blancos a los que disparar. De los creadores de *TimeShift* llega ***Inversion***, un *shooter* en tercera persona que no es lo que parece. Así como *TimeShift* permitía al jugador interactuar con el entorno a través del control del tiempo, ***Inversion*** lo hace mediante la manipulación de la gravedad. Curioso, ¿verdad?

Cuando una invasión de hombres desconocidos (casi podríamos decir que atiborrados de anabolizantes) reduce tu ciudad a escombros y muerte, lo único que puedes hacer es buscar un objetivo y sobrevivir. Davis Russel es nuestro atormentado protagonista, un hombre normal, miembro del cuerpo de policía y padre de familia, que ve cómo su vida queda hecha pedazos cuando los *Lutadores* invaden la ciudad de *Vanguard*, asesinando y haciendo esclavos con una intención poco clara. Con ayuda de su amigo Leo Delgado, escaparán de la mina en la que los tienen concentrados en busca de Leila, la hija de Davis, que quedó sola entre las ruinas de la casa cuando su madre fue asesinada y su padre apresado por los invasores.

PODEMOS UTILIZAR LA GRAVEDAD COMO ARMA O COMO HERRAMIENTA

A lo largo del camino deberemos enfrentarnos a diversas situaciones: enemigos que utilizan el *Gravlink* (el aparato que permite controlar la gravedad), otros estarán enfundados en trajes blindados, francotiradores y rivales que te disparan de pie en una pared. Deberemos aprender a manejar la gravedad en nuestro beneficio, sacando a los enemigos de sus escondites, lanzando objetos para derrotarlos o destruir obstáculos, así como entrar en zonas donde la gravedad se ha modificado, lo que nos llevará a caminar por los sitios más inverosímiles o a flotar en el aire.

A pesar de ello, no tendremos el control absoluto de la gravedad, pues su uso aparecerá de forma predeterminada en ciertos momentos de la historia. Lo que parece la herramienta definitiva a la hora de enfrentarnos a los enemigos, se convierte en una obligación que se nos impone para poder continuar.

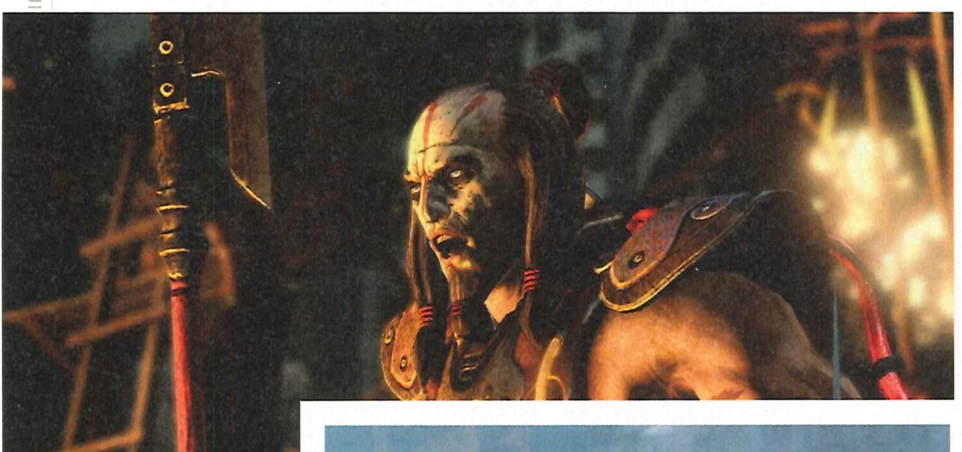
Mientras controlamos a Davis, vamos descubriendo los horrores que han cometido los *Lutadores*, algo que se ha conseguido bastante bien a través de la destrucción y el caos de la ciudad, y de la multitud de restos humanos que te vas encontrando (especialmente chocante es la primera vez que ves asesinar a »

LA ALTERNATIVA



DEAD SPACE. Si quieres disfrutar de la acción en gravedad cero con una trama genial no te lo pierdas.

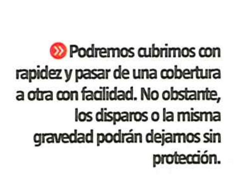
Los daños se reflejarán en la aparición de sangre en la cámara. Como en muchos otros shooters la recuperación de salud es automática.

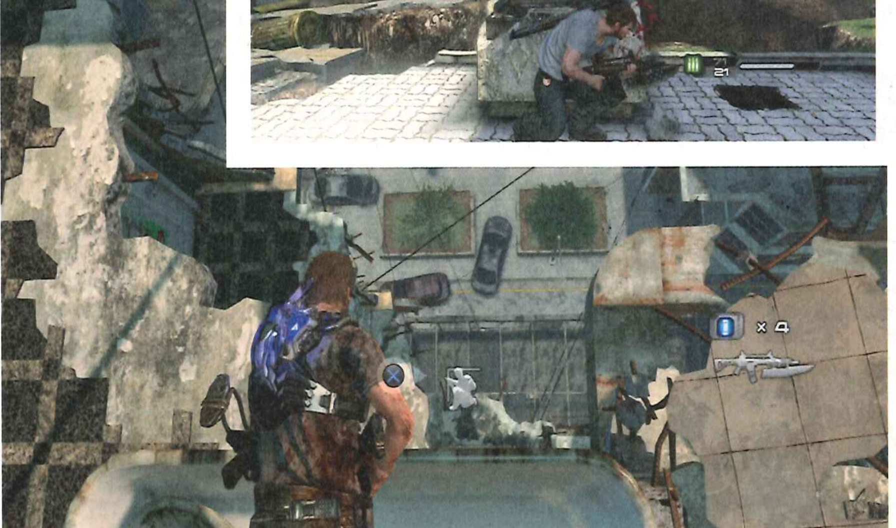




Encontraremos aliados que nos ayudarán a atravesar las zonas más conflictivas.

Podremos cubrirnos con rapidez y pasar de una cobertura a otra con facilidad. No obstante, los disparos o la misma gravedad podrán dejarnos sin protección.





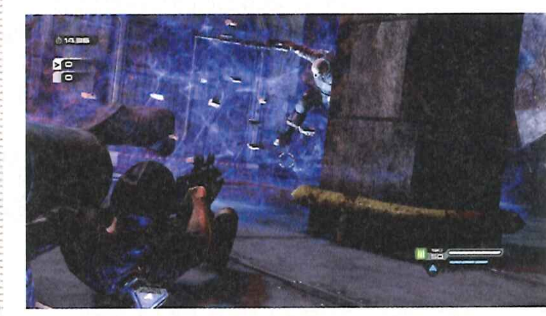
¡NO TE PIERDAS EL MODO MULTIJUGADOR NI EL COOPERATIVO!

Inversion no se queda solo en el modo Historia. Si te gusta cómo te enfrentas a los enemigos con tus armas y la gravedad debes probar el modo On-line. Podrás elegir si jugar con tus amigos o contra ellos, personalizar tu personaje con las distintas opciones disponibles, elegir entre múltiples estilos de juego y una modesta variedad de escenarios.





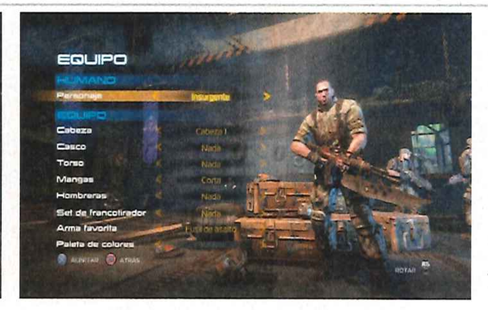










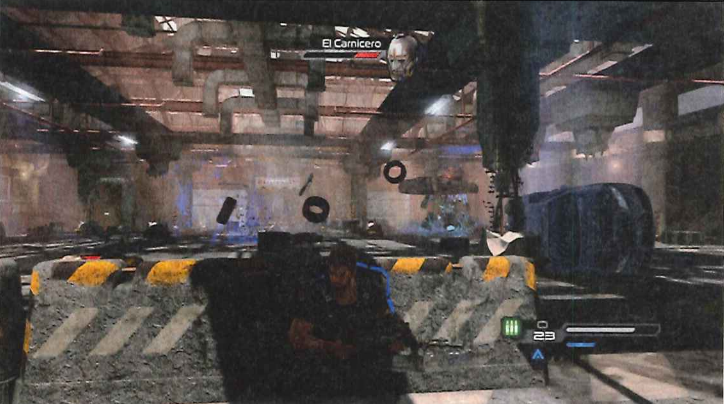


PERSONALIZACIÓN

En el modo multijugador podremos modificar nuestro personaje dentro de algunas opciones predeterminadas tanto en la apariencia física como en la vestimenta.



Los enemigos serán cada vez más duros de pelar pues tendrán en su poder grandes y pesadas armaduras, armas muy potentes o el Gravlink





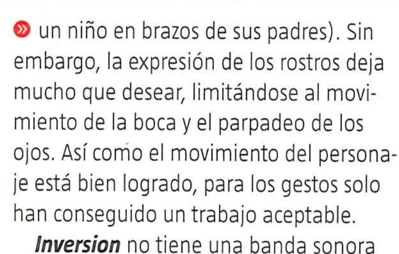
LUCHA SIN GRAVEDAD. En diversas ocasiones nos veremos obligados a luchar suspendidos en el aire, sin posibilidad de cubrirnos de los ataques de nuestros enemigos.



BOTONES DE ACCIÓN. Son escasos y solo aparecerán en aquellos momentos que tengamos que acceder a algún lugar que no está a nuestro alcance. Muchas veces será mediante la ayuda de Leo.



CAMBIO DE ORIENTACIÓN. Los enemigos no siempre estarán delante de nosotros. Ya no solo pueden estar escondidos en un edificio, sino que pueden estar en las paredes o en el mismo techo.



» un niño en brazos de sus padres). Sin embargo, la expresión de los rostros deja mucho que desear, limitándose al movimiento de la boca y el parpadeo de los ojos. Así como el movimiento del personaje está bien logrado, para los gestos solo han conseguido un trabajo aceptable.

Inversion no tiene una banda sonora reseñable; de hecho, no prestarás atención a ella en ningún momento del juego, excepto cuando aumenta de intensidad en el enfrentamiento con algún jefe. Es incluso más destacable la música del menú de inicio, sencilla, pero verdaderamente melancólica y sirve de pista de lo que se nos va a mostrar a continuación.

En seguida te acostumbras a lo que tienes que hacer para controlar las situaciones. Y si no te acuerdas ¡no hay problema! Al principio de cada capítulo nos ofrecen algunos consejos, e incluso tenemos un botón de pistas por si nos perdemos.

La historia termina siendo poco profunda. Un drama centrado en tópicos sobradamente explotados a lo largo de la historia: una invasión a la Tierra en la que su población es esclavizada o masacrada; un héroe que quiere rescatar a esa persona especial (en este caso, su hija Leila) y que, de paso, descubrirá las malvadas intenciones de los enemigos y salvará el mundo de un destino cruel.

A pesar de algunas de sus carencias, es un juego que promete intriga para rato. Además, el On-line y las diferentes modalidades de juego darán muchas horas de diversión, tanto en *Versus* como en Cooperativo.

EL USO QUE HAN DADO A LA GRAVEDAD ES LA PIEDRA ANGULAR DE INVERSION

EVALUACIÓN



La mezcla del shooter en tercera persona con el uso de la gravedad y la trama crean un juego atractivo y entretenido a buen precio.

✕ Al no estar doblado al castellano, tienes que estar pendiente de los subtítulos, lo cual puede hacer que te pierdas algun detalle clave.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Cuidados, pero sin abusar de los detalles. El tratamiento que se da a la sangre a veces resulta exagerado.	Es una lástima que no esté doblado. La música es pasable, aunque la del menú de inicio es la mejor.	El uso de la gravedad no es lo que parecía en un principio y tiene, además, un excesivo uso de la cinemática.	Hay para rato, pues sólo el modo Historia está por las 9 horas. Y además, tenemos el On-Line...	Gran cantidad de modos de juegos y escenarios y la posibilidad de competir hasta 12 jugadores.	De vez en cuando tarda en cargar las texturas, pero por lo demás funciona correctamente.
7,4	6,5	7,5	7,4	7,8	7,0



TOTAL
Un shooter diferente gracias a la innovación de la gravedad, pero con poco más de atractivo.
7,5







Es posible activar la mirada láser de algunos personajes con la superficie trasera de la consola, aunque no es muy preciso.

Batman y Robin no tienen superpoderes, pero lo compensan con unos cuantos trajes (aunque hay menos modelos que en PS3).







Género
Plataformas-acción
Compañía
Warner Bros I.E.
Desarrollador
Traveller's Tales
Distribuidor
Warner Bros I.E.
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
40,99 €
39,99 € (PS Store)
videogames.lego.com
7



El modo Liga de la Justicia es una suerte de modo Horda en el que tendrás que sobrevivir a oleadas de enemigos mientras encarnas a distintos superhéroes



LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

DIVERTIDO PERO TREMENDAMENTE DESAPROVECHADO

Si algo distingue a **PS Vita**, del resto de portátiles del mercado, es la potencia gráfica que esconde en sus tripas. Por eso sorprende tanto que un estudio con la experiencia de **Traveller's Tales** la haya obviado para limitarse a ofrecer una versión reducida del ***Lego Batman 2*** de **PS3**, cuando contaban con las herramientas y el potencial para firmar una conversión idéntica. En esencia es la misma mecánica e historia que en la versión de sobremesa, pero aquí nos quedamos sin el componente *sandbox* (lo más llamativo del juego de **PlayStation 3**, sin duda) y con unos niveles reducidos -y por qué no decirlo, descafeinados- con respecto al original.

La mecánica de este ***DC Super Heroes*** es igual de divertida que en el resto de títulos del binomio **Lego-Traveller's Tales**: recolectarás monedas con un ansia digna del Tío Gilito, desbloquearás un montón de héroes y villanos de la DC (muchos de ellos inéditos en **PS3**, como Azrael o Superboy) y disfrutarás revisitando niveles ya superados con tus nuevas adquisiciones. Pero es imposible no pasar por alto la dejadez de sus responsables, empezando por esas secuencias de vídeo (extraídas de la versión **PS3**) que muestran trajes que ni Batman ni Robin utilizan en la entrega portátil. Ni siquiera Superman puede sobrevolar libremente los escenarios, solo ascender por las paredes marcadas con flechas.

Habríamos cambiado gustosamente todos los *gimmicks made in Vita*, como el uso de la superficie trasera para activar la visión láser o los regalitos vía NEAR a cambio de disfrutar de una conversión pura y dura de **PS3**. La portátil de **Sony** es capaz de ello. Ojalá **Traveller's Tales** se dé cuenta de ello y podamos hablar maravillas del próximo ***Lego***. *¿El Señor De Los Anillos*, quizás?

LA ALTERNATIVA



LEGO HARRY POTTER: AÑOS 5-7.
Tampoco es que aproveche mucho el potencial de PS Vita...

El toque PS Vita



Usa la pantalla táctil para acertar con los colores en los sencillos puzzles de los terminales.



Si quieres ir de rumboso por la vida, podrás compartir algunas de tus compras con otros usuarios, a través de NEAR.

EVALUACIÓN

Desaprovecha la potencia de PS Vita para ofrecer una versión reducida y descafeinada del Lego Batman 2 de sobremesa. La mecánica sigue siendo divertida pero, en comparación, el primer Lego Batman de PSP era mucho mejor.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	7,5	8,0	8,5	-	7,0	7,2

Algunos efectos, como el fuego, están muy bien; pero el tono general es regulero.

Amamos los Lego de TT, pero este parece amordazado por su falta de ambición.

TEST



Género
Simulador
Compañía
Focus Home Int.
Desarrollador
Cyanide Studio
Distribuidor
Bad Land Games
Jugadores

On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (5.671 MB)
P.V.P. Recomendado
49,95 €
tourdefrance-thegame.com
3

Como podéis comprobar, la ambientación está más lograda que nunca y ahora sí nos recuerda a los paisajes típicos de la ronda gala.

LE TOUR DE FRANCE 2012

MÁS ACCIÓN MÁS EMOCIÓN

Otros años, por esta época, ya estábamos todos pegados a la pantalla pendientes del *Tour*, pero con la sanción a Contador digamos que la expectación ha bajado bastante. Con un poco de suerte, este renovado y mejorado ***Le Tour De France 2012*** para **PS3** nos devuelve esa habitual pasión por la ronda francesa.

Aunque en apariencia el concepto de juego puede parecer el mismo de siempre, el de un simulador inspirado en el ciclismo por etapas, en la práctica se puede hablar de una profunda e inteligente revisión del estilo de juego. Todavía se puede afrontar como un simulador puro y duro, de esos en los que hay planificar según las características de terreno y de nuestros ciclistas... Pero también han pensado en aquellos que prefieran disputar la etapa a golpe de pedal y luchando codo a codo con los rivales. En realidad, la mejor manera de disfrutarlo es mezclando un poco ambas visiones. Como simulador es muy completo y refleja detalles que van desde el más pormenorizado perfil de cada uno de los corredores al momento idóneo para realizar los diferentes avituallamientos durante la etapa. En su faceta más arcade, pues seremos nosotros los que pasemos no solo a dosificar las fuerzas sino también a pilotar la bici a través del trazado, o batallar dentro del pelotón por las primeras posiciones.

Sin que la cosa alcance cotas antológicas de diversión, ni momentos de esos de acción desenfrenada, hay que reconocer que la jugabilidad está muy mejorada y en parte se debe a una inteligencia artificial más afinada y a una competitividad mayor en los rivales. Aún con eso, hay que decir que es más un juego para forofos de la simulación o del ciclismo que para un público amante de las fuertes emociones. Sea como sea, cuenta con tutoriales para ayudarnos a defendernos y su oferta de modos es ahora más amplia que antes, permitiéndonos disfrutar de etapas sueltas o de partidas en red que, por regla general, suelen ser una locura absoluta en la que puede ganar cualquiera.

A nivel gráfico no es lo mejor que veremos este año, pero sí lo mejor que hemos visto hasta la fecha en este subgénero y hay que reconocer un esfuerzo importante por dotar los escenarios, los corredores y las cunetas de más vida. Aún tiene mucho margen de mejora, pero se mueve de manera menos mecánica y todo ya tiene un parecido razonable con los entornos donde discurre la carrera. Los maillots están más trabajados, se puede apreciar la musculación de las piernas y aunque aún no son reconocibles los ciclistas, ya no tienen todos la misma cara.

En cuanto al manejo, pues se han simplificado los controles y acciones durante la carrera, y eso permite centrarse más en la acción. Resulta más sencillo tener una visión más clara de lo que sucede en la prueba, sobre todo de los movimientos del pelotón y de los intentos de escapada. En simulación, por el contrario, podemos complicarnos la existencia tanto como queramos. Hay infinidad de parámetros y aspectos que podremos personalizar en casi todo, pues, como decíamos antes, lo mejor es mezclar ambos mundos.

SE PUEDE SEGUIR JUGANDO COMO SI FUERA UN SIMULADOR, PERO AHORA HAY MÁS INTERACCIÓN

LA ALTERNATIVA



LE TOUR DE FRANCE 2011. Aunque nos parece mucho mejor el de este año, es un simulador muy bueno.

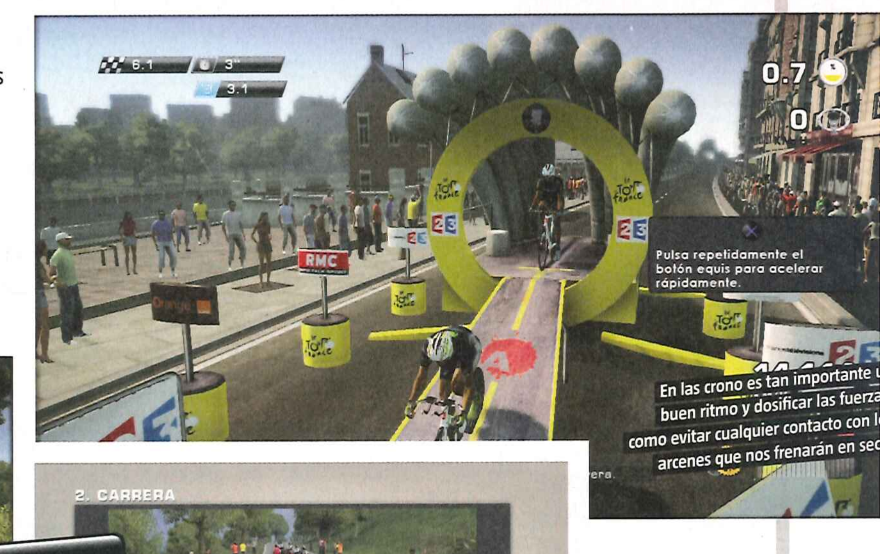






MULTIJUGADOR

Podremos participar en etapas y retos programados, o crear nuestras propias pruebas y esperar a que se unan otros jugadores On-line, así como invitar a nuestros amigos. Los participantes pueden ser tantos como componentes tiene el pelotón actual.

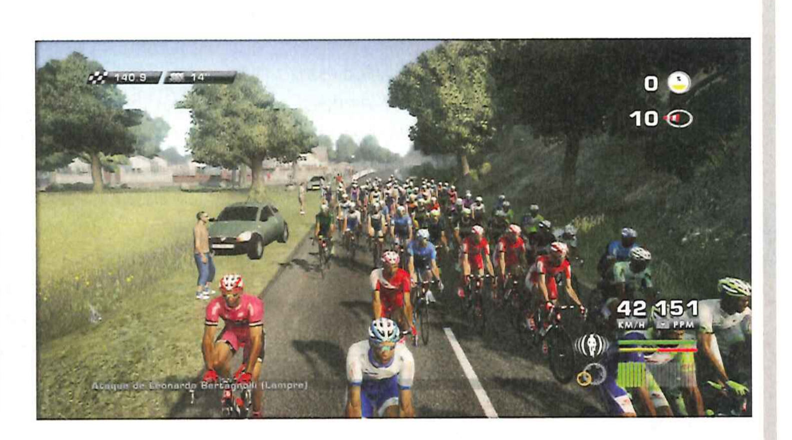


En las crono es tan importante un buen ritmo y dosificar las fuerzas como evitar cualquier contacto con los arcenes que nos frenarán en seco.

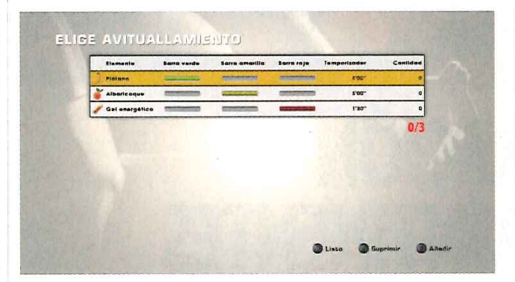


¿Sabías que...

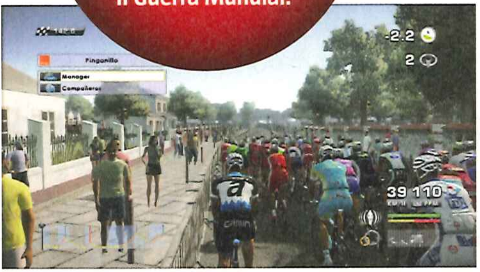
El Tour se ha celebrado anualmente desde 1903, menos de 1915 a 1918 a causa de la I Guerra Mundial y de 1940 a 1946 por la II Guerra Mundial.



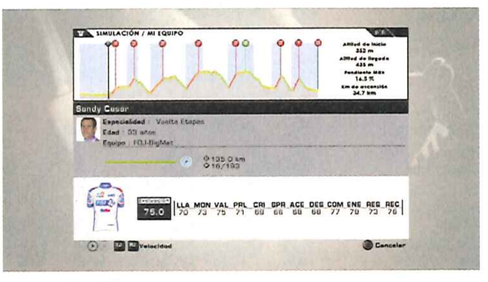
En un juego con tantos elementos y aspectos a tener en cuenta, es vital contar con un tutorial. En este caso, no es que sea una locura, pero sirve para algo.



AVITUALLAMIENTO. Para poder realizar esfuerzos en los momentos claves será necesario que nuestros corredores estén perfectamente alimentados. Tendremos opción de programar los avituallamientos.



PINGANILLO. Aunque los aficionados lo odien, para nosotros será una ayuda fundamental para sincronizar los ataques, las órdenes de equipo y la colocación de nuestros corredores en todo momento.



PLANIFICACIÓN. Sin duda es lo más complicado. Saber exprimir las posibilidades de nuestros corredores y adaptar la estrategia a sus características, y las de la etapa, es un arte que hay que dominar.





EVALUACIÓN

El mejor juego de este deporte hasta la fecha. Mucho más divertido y vistoso que cualquiera de sus antecesores. Completo y con muchas opciones.

Aún con el esfuerzo por hacer de él un juego más interactivo y emocionante, sigue siendo algo casi exclusivo para forofos de este deporte.

GRÁFICOS Han mejorado en todo, desde los escenarios a la animación de los ciclistas. Ahora es más realista. **8,3**

SONIDO Una banda sonora con temas muy del gusto francés. Los FX bastante normalitos, pero cumplen. **8,0**

JUGABILIDAD Además de la vertiente simuladora, ahora tiene elementos para jugarlo como un arcade. **8,2**

DURACIÓN Además del Tour completo y por etapas, ahora cuenta con las carreras On-line, así que no está nada mal. **8,0**

ON-LINE Podremos competir en etapas o pruebas que nosotros diseñemos e invitar a otros. **8,1**

RENDIMIENTO Aunque han mejorado el apartado gráfico, sigue sin exprimir mucho el potencial de la consola. **7,0**



TOTAL Más entretenido y bastante mejor hecho que su antecesor. Es el mejor juego de ciclismo. **8,2**







Nos pondremos a prueba con los combos de botones. Cuanto más rápido lo completemos, más puntos te darán.

Hay muchos tipos de pruebas de diferente dificultad, aunque también dependerá del grado de habilidad que tengas.







Género
Acción
Compañía
Activision
Desarrollador
Activison
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
Sí (Ránkings)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.iceage4arcticgames.com
3



Veremos a Scrat, la ardilla prehistórica intentando solucionar una de sus meteduras de pata más grandes mientras intentaba esconder su querida bellota.



ICE AGE 4 LA FORMACIÓN DE LOS CONTINENTES

COMPETICIÓN Y DIVERSIÓN PARA TODA LA FAMILIA

Juegos En El Ártico es el videojuego de la nueva película de *Ice Age*, en el que se nos presenta a nuestra manada favorita en una nueva aventura para toda la familia.

Cuando Sid, en una de sus muchas torpezas, encuentra un tesoro de frutas, la malvada banda del Capitán Gut querrá quedarse con ella. Para elegir quién se lleva tan jugoso trofeo, decidirán enfrentarse en una serie de pruebas, algunas inspiradas en los Juegos Olímpicos.

Una vez puestos en la piel del personaje correspondiente, deberemos superar la prueba con el mayor número de puntos posible, o el equipo pirata nos superará. Cada vez que ganemos, se añadirán nuevas frutas a nuestro plato. Pero la diversión no acaba en el modo Historia. En el juego libre tienes la opción de probarte a ti mismo, o bien retar a un amigo en el desafío que más te guste (o que mejor se te dé) o el modo Torneo, en el que podremos jugar contra un amigo siguiendo un orden en las competiciones.

Su sencillo manejo, la posibilidad de controlar los personajes inclinando el mando y los *combos* de botones para poner a prueba nuestra habilidad y rapidez, hacen que sea ideal para la reuniones familiares, (especialmente si hay niños), pues promete pasar un buen rato. No obstante, podemos encontrar un inconveniente bastante básico: su elevado coste. Para un título de estas características su precio está al nivel de juegos como *The Amazing Spider-Man*, de mayor cuidado gráfico y complejidad tanto en su historia como en el control del protagonista.

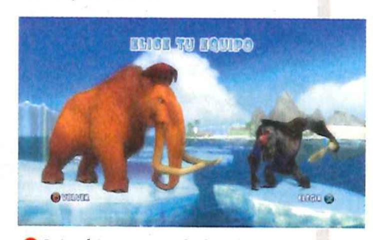
Nuestra peculiar manada (incluido el extra más divertido, Scrat) está lista para superar las pruebas que han acordado con el equipo de los piratas, ¿les ayudarás a quedarse con el trofeo de frutas?

LA ALTERNATIVA

LONDON 2012.
Si lo que estás buscando son competiciones fieles a la realidad, este es tu juego.



El curling es una de las pruebas basadas en competiciones reales.



Antes de empezar cualquiera de los tres modos de juego, podremos elegir equipo.

EVALUACIÓN

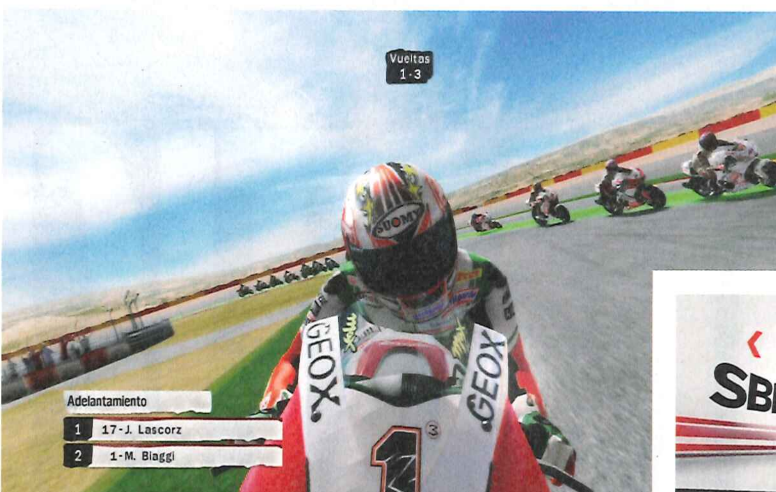
Un videojuego entretenido, sencillo y divertido, aderezado con el humor ya conocido de los protagonistas de Ice Age, que promete hacérnoslo pasar bien con una sana competición con nuestros amigos o familiares.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
6,0	6,5	6,5	6,2	-	6,3	6,5

Están cuidados, pero se nota mucha diferencia entre los vídeos y las pruebas.

Dado su estilo, dura lo suficiente como para pasar un buen rato, solo o con amigos.







Los rivales tienen cierta tendencia a ir en grupo haciendo fila india... Algo que en la realidad no suele ocurrir nunca.

El nivel de simulación que escojamos determinará el estilo de pilotaje más arcade o con un mayor grado de realismo en todo.







Género
Conducción
Compañía
BlackBean
Desarrollador
Milestone
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Descargable
Sí
P.V.P. Recomendado
40,99 €
29,99 € (PS Store)
sbkthegame.com





La línea coloreada del suelo nos indica la trazada correcta y el color si vamos a la velocidad ideal. El verde y el amarillo sin problemas, el rojo peligro.



SBK GENERATIONS

MEJOR TODOS EN UNO

En estos tiempos de crisis, hay ideas que no sabemos si después funcionarán, pero que suenan de maravilla. Si te gusta la saga *SBK* y te dicen que ***SBK Generations*** es una entrega que, además de contar con todo lo de la nueva temporada 2012, incluye también las tres anteriores, pues la cosa no puede sonar mejor. Cuatro temporadas completas con sus 17 circuitos, 60 motos distintas, 140 equipos y 220 pilotos, más el que nosotros creemos para vencerlos... Son cifras mareantes y un reto de gran altura, sobre todo, si nos decantamos por el perfil más simulador.

Pero, por desgracia, no todo está en las grandes cifras y estas a veces solo sirven para intentar enmascarar otra realidad. ***SBK Generations*** gráfica y lúdicamente es prácticamente idéntico a lo que vimos el año pasado. El motor es el mismo y aunque se mueva bien, la apariencia sigue siendo un poco desangelada.

A la hora de hablar de la jugabilidad, pues sucede tres cuartos de lo mismo: entretenidillo como *arcade* y casi demencial como simulador puro y duro. Resultará jugable según el número de ayudas a la conducción que decidamos usar, aunque hay que reconocer que el control es bastante preciso y permite matices en el pilotaje que no hemos visto en otros juegos de motos. En todo caso, los rivales siguen siendo un tanto robóticos y su comportamiento en pista no es precisamente el que uno suele ver en carrera, ya que casi siempre van en grupo. Lo mismo valdría para las caídas, que parecen siempre iguales.

Para consuelo general, y en especial para todos aquellos que prefieran la emoción de la competición como algo más impredecible, siempre podrás probar suerte en las carreras On-line para hasta 16 jugadores simultáneos.

LA ALTERNATIVA

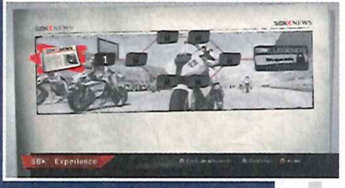


SBK 2011. La entrega del año pasado es el mismo juego y se encuentra por muy poco dinero.

Un 4 en 1



En esta entrega podremos competir en el modo SBK Experience con pruebas y equipos de las cuatro últimas temporadas.



Cada una de las temporadas tiene sus pruebas y exigencias. Al superarlas todas tendremos acceso a los retos especiales SBK Legends.

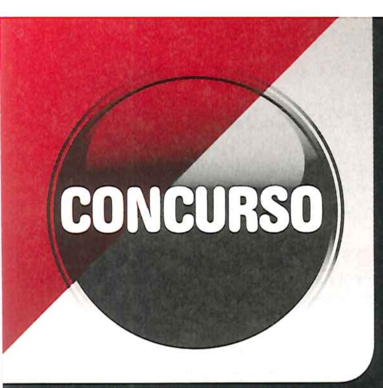
EVALUACIÓN

Aunque pueda ser más de lo mismo, con alguna que otra novedad, la idea de incluir también todo lo anterior es muy buena y una tentación para los que amen la saga que quieran tener todo en uno. La jugabilidad es la de siempre.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,8	8,0	8,0	8,3	8,3	7,8	8,0

Digamos que es el apartado en el que no se han molestado en evolucionar. Toca renovación.

La de siempre, pero con más modos y la opción de competir 4 temporadas seguidas.



¡PARTICIPA!

PODRÁS GANAR...

Warner Bros. Interactive Entertainment, LEGO® y PlayStation R.O. te dan la oportunidad de conseguir lotes exclusivos de LEGO® Super Heroes. Para optar a uno de estos tres premios: 1 Baticueva + 1 Batmóvil + 1 Batman + 1 Joker + 1 juego; 1 Batman + 1 Joker + 1 juego, o 1 juego, envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 16 de agosto.



3ER PREMIO

8 JUEGOS LEGO® BATMAN™ 2: DC SUPER HEROES DE PS3



2DO PREMIO

5 FIGURAS DE BATMAN
5 FIGURAS DE JOKER
5 JUEGOS LEGO® BATMAN™ 2: DC SUPER HEROES DE PS3















¿De qué película o serie te gustaría que hicieran un juego de LEGO®?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!


LEGO
DC UNIVERSE
SUPER HEROES
7-14
6860
The Batcave
PS3
LEGO BATMAN 2
DC SUPER HEROES
1ER PREMIO
1 BATICUEVA
1 BATMÓVIL Y LA PERSECUCIÓN DE DOS CARAS
1 FIGURA DE BATMAN
1 FIGURA DE JOKER
1 JUEGO LEGO® BATMAN™ 2: DC SUPER HEROES DE PS3
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES software © 2012 TT Games Publishing Ltd. Producido por TT Games con licencia del Grupo LEGO. LEGO, el logotipo de LEGO, la forma del ladrillo y Minifigure (minifigura) son marcas comerciales del Grupo LEGO. © 2012 The LEGO Group. Todas las demás marcas comerciales y derechos de autor pertenecen a sus respectivos propietarios. Todos los derechos reservados.
BATMAN y todos los personajes y elementos relacionados son marcas comerciales de DC Comics © 2012. Todos los derechos reservados.
LOGOTIPO DE WB GAMES, LOGOTIPO DE WBIE, ESCUDO DE WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)

PS3 PSVITA PSP

VERSIÓN BETA

Analizamos los próximos lanzamientos

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
Con que sea igual de bueno que la primera parte nos daremos por satisfechos. Fue lo más cercano a ver un Zelda en una consola Sony.

Mazmorrero

★★★★☆

Compañía
THQ
Programador
Vigil Games
Género
Acción/ Aventura



Darksiders II

El segundo de los Jinetes del Apocalipsis llegará este verano para salvar a la humanidad... y a la propia THQ

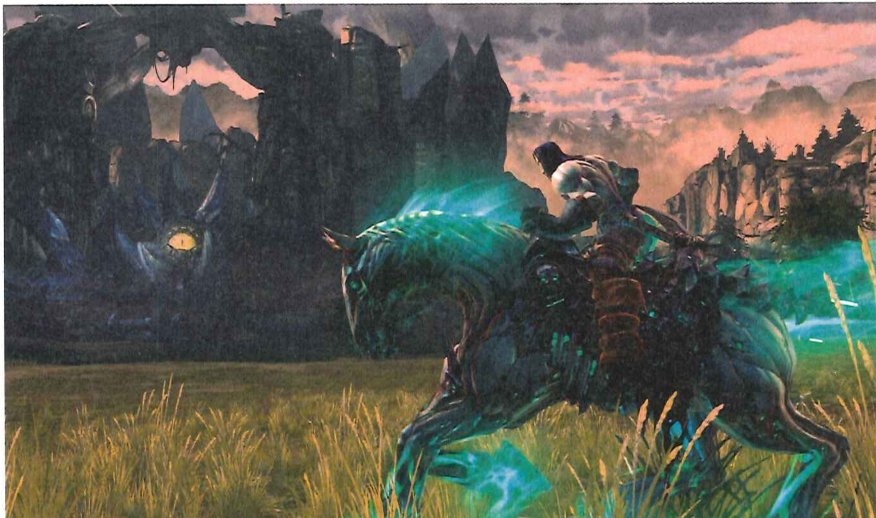
No exageramos un pelo si decimos que **THQ** se la juega con ***Darksiders II***. El último *Saints Row* funcionó en ventas mejor de lo que ellos mismos esperaban, pero su complicada situación económica (**Koch Media** se ha hecho cargo de la distribución de sus juegos en España) hace que necesiten un auténtico rompelistas, un título capaz de vender millones de unidades que garanticen el futuro de una compañía con más de 20 años de vida. Y esa responsabilidad ha caído sobre las espaldas de Muerte. El segundo de los Jinetes del Apocalipsis se presenta ante nosotros, tras dos años de paréntesis respecto a la aquella primera entrega protagonizada por Guerra, aunque la trama de ambos juegos transcurre a la par. Tras enterarse de la condena impuesta a su hermano por el Consejo Abrasado, Muerte inicia una odisea por el inframundo con la intención de limpiar el nombre de Guerrra, de enmendar el delito por el que fue juzgado: iniciar el Apocalipsis antes de tiempo, lo que supuso la muerte de toda la humanidad. Para ello emprenderá una aventura cortada bajo el mismo patrón del primer *Darksiders*: acción *hack'n'slash*, exploración de mazmorras y una estética impactante, obra de Joe Madureira. Lamentablemente, **THQ** no nos ha permitido sacar capturas de la versión beta que llegó a nuestra redacción a solo un día del cierre de la edición, pero aún así hemos tenido tiempo suficiente para comprobar en cuánto se parece y en cuánto se diferencian ambas entregas.

La mecánica de las mazmorras sigue recordándonos poderosamente a los *Zelda* de Nintendo, aunque con un importante elemento plataformero con el que jamás tuvo que bregar Link. Muerte desafía a la gravedad escalando las paredes con la habilidad de una lagartija, saltando de viga en viga, de saliente en saliente, mientras explora cada mazmorra, saquea cofres o rapiña los distintos objetos que irán soltando los enemigos al morir. Tal y como prometieron en **Vigil Games** desde que se hicieron públicos los primeros materiales de ***Darksiders II***, esta secuela incorporará un mayor elemento rolero. Será posible aumentar los parámetros de vida, ira, fuerza o defensa de Muerte al mejorar la armadura con las piezas que iremos encontrando, o las que encargaremos a los Hacedores, la raza de Ulthane, el gigantón que ayudaba a Guerra en el primer *Darksiders*. También podremos »





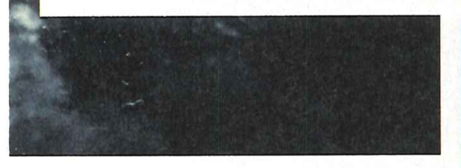
Enfrentarse a semejante bicho con una simple pistolica puede parecer una locura, pero espera a ver la fusca de Disputa en acción.

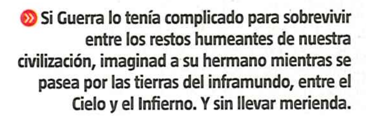




Desesperación es el famoso caballo bayo al que se refería el Antiguo Testamento. En versión 2.0.

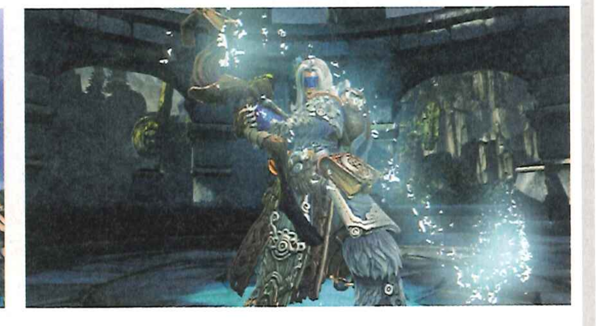
Alysa, la hacedora, entrega a Muerte la pistola de su hermano, el Jinete del Apocalipsis Disputa.





Si Guerra lo tenía complicado para sobrevivir entre los restos humeantes de nuestra civilización, imaginad a su hermano mientras se pasea por las tierras del inframundo, entre el Cielo y el Infierno. Y sin llevar merienda.







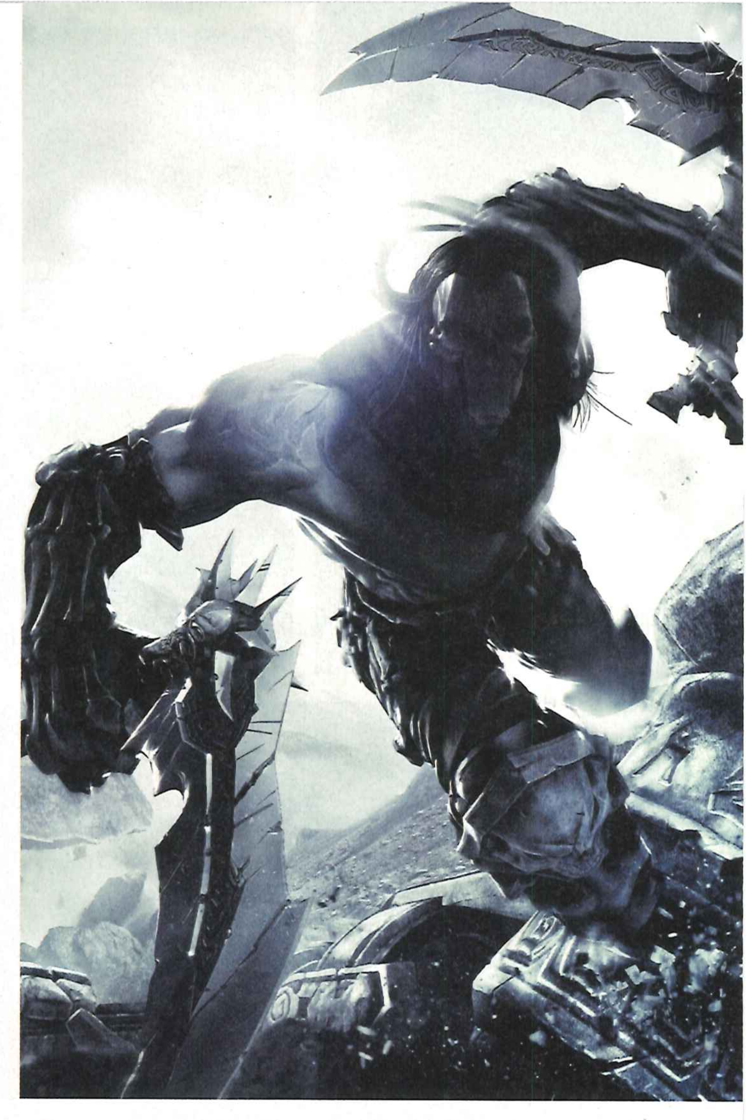


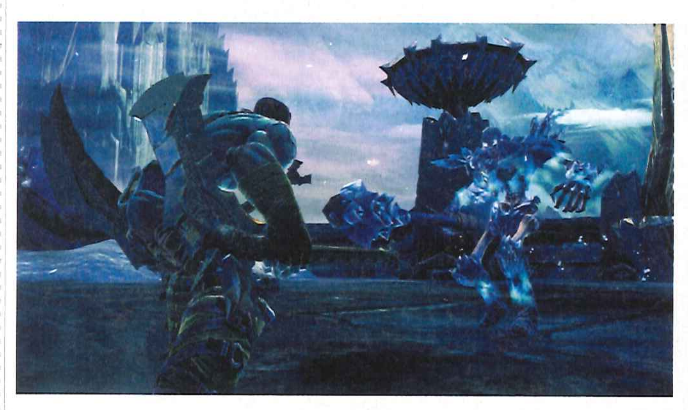
MUERTE VS. GUERRA

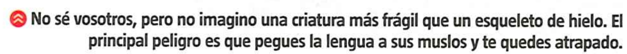
Antes de que engrases la garrota y vengas a la redacción para abrirnos la cabeza por spoilear el final de Darksiders II, tranquilo: esta secuencia aparece al principio y es solo un guiño para refrescarnos el recuerdo de Guerra, el héroe de la primera entrega. En realidad, se trata del Padre Cuervo, al que acude Muerte en busca de respuestas. Gracioso, el viejo.










No sé vosotros, pero no imagino una criatura más frágil que un esqueleto de hielo. El principal peligro es que pegues la lengua a sus muslos y te quedes atrapado.



conseguir nuevas armas principales y secundarias, así como distintos amuletos con los que protegernos a lo largo de una aventura que, según garantiza **Vigil Games**, será el doble de extensa que su predecesora.

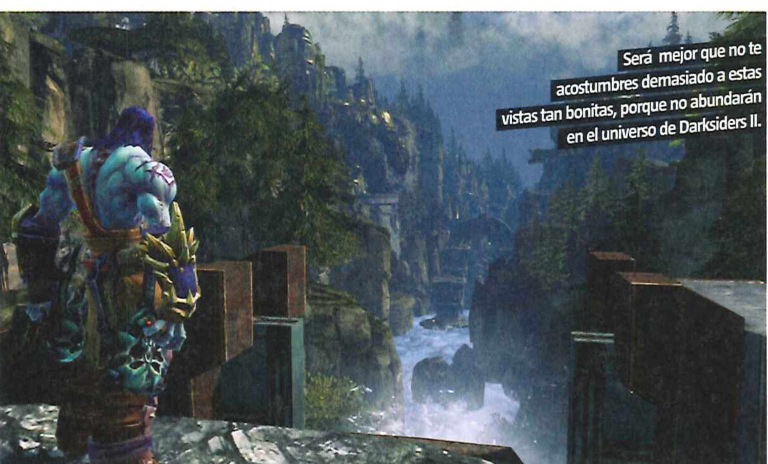
Es difícil destacar qué es lo que más nos ha impresionado de nuestras primeras horas de juego con ***Darksiders II***. Quizás la suavidad de los gráficos o la gran calidad del doblaje en castellano (ya podrían aprender otros). El hermoso constraste entre el blanco y negro que envuelve al Valle de las Sombras (solo roto por el fulgor de los cascos de Desesperación, el caballo de Muerte), o ver brevemente juntos a los cuatro Jinetes. Estos son en realidad los últimos supervivientes de los Nephilim, la abominación surgida de la impía unión carnal entre ángeles y demonios (aunque el Génesis nos dice que eran el fruto de ángeles y humanos, lo que es casi lo mismo). ¿Llegaremos a ver más de cerca a Furia y Disputa, los dos hermanos de Muerte y Guerra? Aún es pronto para decirlo. De momento, ya sabemos lo que es disparar con la pistola de Disputa, y nuestros enemigos ya han comprobado el filo de la guadaña de la Parca, que bajo la visión de Madureira parece un componente de Slipknot, hinchado de anabolizantes.

Mención aparte para la fantasmagórica banda sonora compuesta por Jesper Kyd (responsable de las músicas de los sucesivos *Assassin's Creed*, entre otros), que se encarga de recordarte en todo momentos quién eres y por dónde cabalgas. No eres un principito de calzas verdes trotando por una pradera de postal. Eres la mismísima Muerte, y el infierno es *Disneyland* en comparación a lo que te espera.


Podrás elegir en todo momento entre distintas armas, acorde a tus gustos: guadañas, mazas o incluso guanteletes blindados como estos.



TU PROPIA MÁSCARA MORTUORIA. La Edición Coleccionista de Darksiders II, que costará 101 € (capicúa), añadirá al juego una reproducción a escala real de la máscara de Muerte (con soporte incluido), un libro de arte, la banda sonora en descarga digital y un par de jugosos DLC.


Será mejor que no te acostumbres demasiado a estas vistas tan bonitas, porque no abundarán en el universo de Darksiders II.

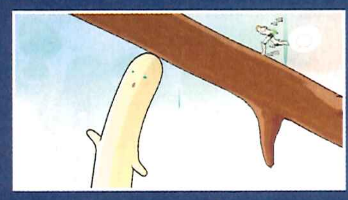



Aunque este golem impone mucho, en realidad no tiene ni media bofetada. Lo hemos comprobado.

ERES LA MISMÍSIMA MUERTE Y EL INFIERNO ES DISNEYLAND EN COMPARACIÓN A LO QUE TE ESPERA

NEPHILIM: Los Hijos del Cielo





El Génesis se refiere a ellos como el fruto de la relación entre los «hijos de Dios» y las «hijas del hombre». El Shaddai: Ascension Of The Metatron se inspiraba libremente en el libro de Enoch para mostrarnos a unos Nephilim absolutamente adorables, que poco o nada tienen que ver con los «mazados» Jinetes del juego de Vigil Games. Fueron ellos cuatro quienes destruyeron, bajo órdenes del Consejo, al resto de Nephilim.

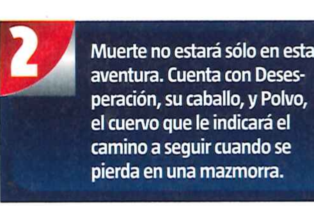






1 La agilidad de Muerte te sorprenderá. Es capaz de andar por las paredes y de trepar como una cucaracha por paredes y columnas, sin despeinarse.





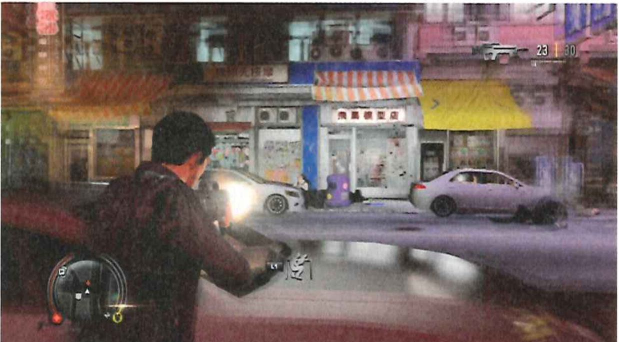
2 Muerte no estará sólo en esta aventura. Cuenta con Desesperación, su caballo, y Polvo, el cuervo que le indicará el camino a seguir cuando se pierda en una mazmorra.







United Front ha copiado el sistema de contraataques de los Batman de Rockssteady y le ha aportado un toque kungfunesco la mar de agradecido.



Lo que menos nos ha convencido de la beta es la mecánica shooter, aunque quizás la culpa es nuestra: nos gusta demasiado llegar a las manos. Disparar es de cobardes.



PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
A falta de un Yakuza como Dios manda, las peleas de este sandbox te marcarán una sonrisa en el rostro durante el resto del verano.

KungFuNesco
★★★★☆

Compañía
Square Enix
Programador
United Front Games
Género
Tiros, tollinas y conducción desaforada



Sleeping Dogs

Square Enix nos presenta una historia china de macarras

Alguien en la central de **Activision** debe estar replanteándose el sentido de la vida. En febrero de 2011, decidieron cancelar el desarrollo de *True Crime: Hong Kong*, que llevaba cociéndose desde 2008. De hecho, servidor tuvo ocasión de ver el juego en las oficinas de los canadienses **United Front Games** en marzo de 2010 y parecía prometedor, a pesar de faltarle más de un hervor en el apartado gráfico. **Activision** no confiaba demasiado en el potencial comercial (y artístico) del juego, pero **Square Enix** no pensaba igual, y decidió hacerse cargo de la producción, manteniendo al frente a **United Front** y cambiando el título. Adios *TC:HK*, hola ***Sleeping Dogs***.

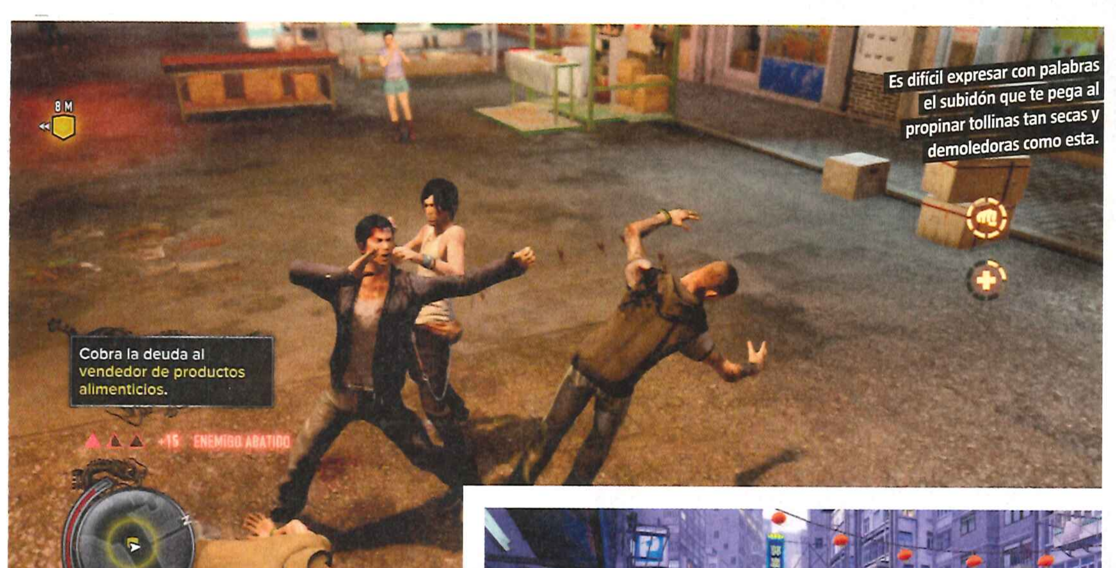
Más de un año después, tenemos en las manos la beta del juego y, aunque somos muy conscientes de que no aguantaría demasiados *rounds* frente a ese inminente monstruo llamado *GTA V*, ***Sleeping Dogs*** es uno de los *sandbox* más divertidos, chiflados y salvajes que hemos visto en mucho tiempo. Y cuenta con una baza nada desdeñable: su amor por las películas de *Kung Fu*. La versión de 2010 ya dejaba patente la huella del cine de John Woo en los tiroteos acrobáticos y la interacción con los escenarios, pero ***Sleeping Dogs*** despliega además una excelente mecánica de lucha. **United Front** ha fusilado el sistema de contraataques de los *Batman* de **Rocksteady** (cuando una idea es buena, los demás la copian a conciencia), pero además ha incorporado un repertorio de golpes, patadas y luxaciones de lo más resultón. Podrás agarrar a los fulanos y lanzarlos contra sus compañeros, o bien usar elementos de cada escenario para ejecutarlos atrozmente. Por momentos, nos ha recordado a aquel *The Punisher* de **THQ**, que finalmente llegó a las tiendas censurado. En cambio, a **Square Enix** no le ha temblado el pulso, y veremos a Wei Shen (un policía infiltrado entre las triadas) romper cuellos con la puerta del coche, irse de golfas o apostar en peleas de gallos.

Imagina un *GTA* protagonizado por Tony Jaa. Uno que tiene persecuciones por las autopistas de Hong Kong, en las que disparas a las ruedas de tus perseguidores sin dejar de pilotar el coche o la moto. Uno en el que ensartas a un tipo contra la cabeza de un pez espada, coges su arma y la mecánica se convierte en un *shooter* puro y duro, con sus coberturas y sus barriles explosivos. La beta estaba capada a conciencia para que solo pudiéramos probar 9 misiones (más distintos minijuegos y chuminaditas varias, como cambiarnos de ropa o perseguir al chulo que nos ha robado la cartera mientras flirteábamos con su fulana), pero las vibraciones que nos ha transmitido no pueden ser más positivas. Y no ha sido el robo de coches (aunque demuestra su clase al permitirnos hacerlo en plena marcha, saltando de la moto al techo del vehículo de nuestra víctima), ni los tiroteos, ni siquiera los esfuerzos por recrear la gigantesca Hong Kong. Han sido las tollinas, las peleas kungfunescas, lo que nos ha entusiasmado. Echamos tanto de menos un *brawler* puro y duro, que cuando alguien rescata algo del género, no podemos dejar de salivar.





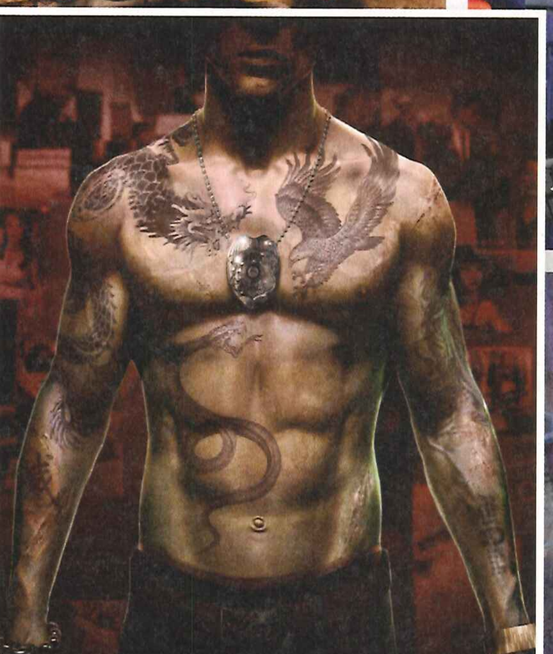
En la beta hemos podido disfrutar de persecuciones tan espectaculares como estas. En ocasiones pilotará otro componente de tu banda, y en otras tendrás que ser tú el que lo haga todo: conducir y disparar.

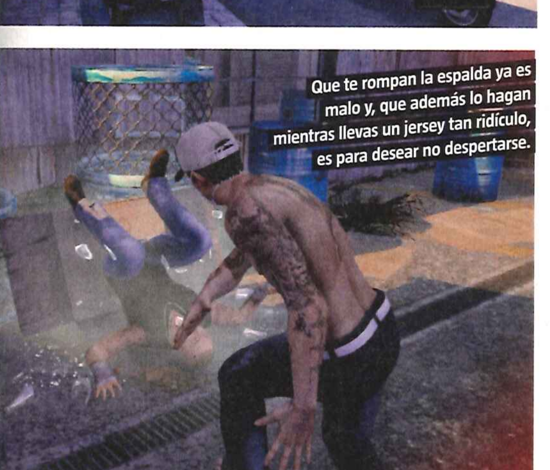


Es difícil expresar con palabras el subidón que te pega al propinar tollinas tan secas y demoledoras como esta.



Por lo que hemos podido comprobar, los miembros de las triadas jamás salen de copas sin llevar las llaves de casa, algo de suelto para el parquímetro y la 9mm.





Que te rompan la espalda ya es malo y, que además lo hagan mientras llevas un jersey tan ridículo, es para desear no despertarse.



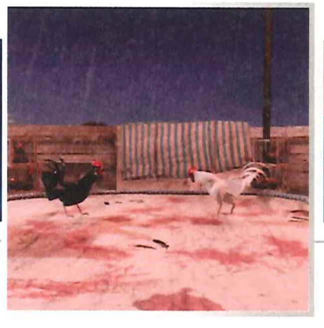


ESTE YA NO SE LEVANTA

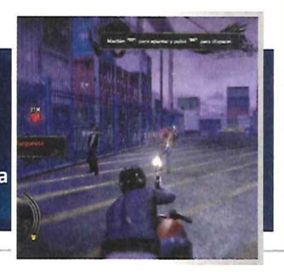
Será un polícia infiltrado, pero el Sr. Shen no se para a leer a los detenidos sus derechos. Prefiere aplastarlos con el motor de un coche, colgarlos vivos del gancho de un carnicero, desmenuzarles la cabeza con las aspas de un extractor de humos o escuchar cómo se rompe un cuello cuando se cierra la puerta de un coche sobre él. Hace que el Juez Dredd parezca Heidi.



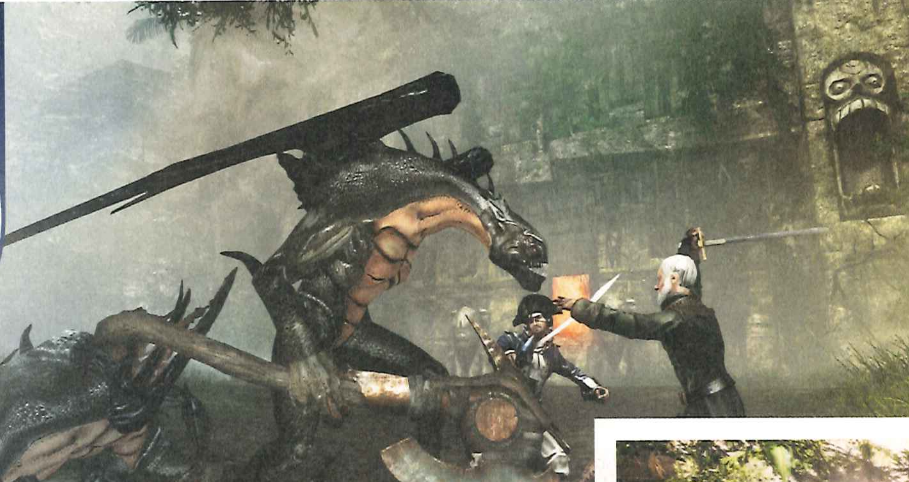
1 Disfruta del exotismo de Hong Kong, de su gastronomía, su vida nocturna y su enorme oferta cultural como, por ejemplo, apostar en las peleas de gallos.

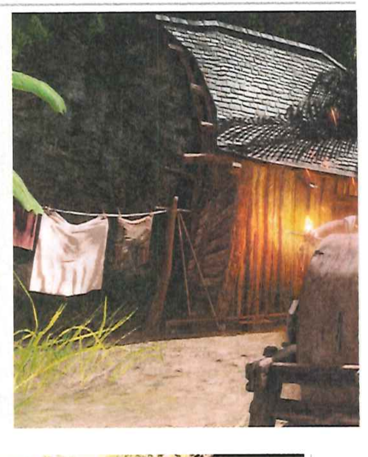


2 El freno es un adorno cuando estás rodeado de chorizos de gatillo flojo. ¿Te ves capaz de disparar con un mínimo de puntería sin detener la moto?

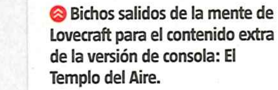




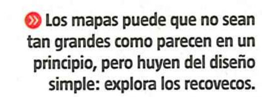








Bichos salidos de la mente de Lovecraft para el contenido extra de la versión de consola: El Templo del Aire.



Los mapas puede que no sean tan grandes como parecen en un principio, pero huyen del diseño simple: explora los recovecos.



PRIMERA IMPRESIÓN



JAVI SÁNCHEZ
El rol alemán hace un segundo intento de encajar en el complicado mundo de las consolas. Mejor que el primero.

¡Eh, marinero!

★★★☆☆

Compañía
Deep Silver
Programador
Piranha Bytes
Género
RPG



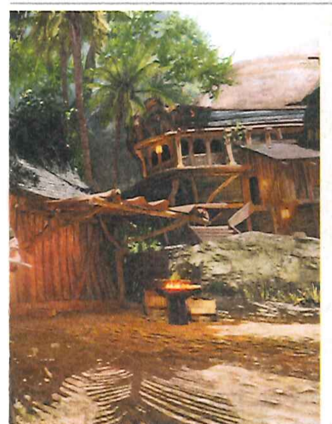
Risen 2 Dark Waters

Rolazo de los que ya no quedan, ahora también en consola

Nos gustó bastante la versión de PC de este juego de **Piranha Bytes**. Pero es que ya nos gustaba mucho cuando se llamaba ***Gothic*** y tuvo tres entregas tan difíciles como absorbentes. El reto, tras *Risen*, en el que pagaron la novatada del desarrollo en consola, era doble: por un lado, conseguir un juego más accesible sin sacrificar la complejidad marca de la casa (hubo un tiempo en el que los antepasados de *Skyrim* tenían que compararse con los *Gothic*). Por otro, enfrentarse a la aventura consolera, y esa es la principal razón del retraso que ha sufrido ***Risen 2*** en consola: asegurarse de que la versión con *pad* fuera tan buena como la de ordenadores. O más, ya que incluye contenido extra y pequeños retoques en la jugabilidad para el mando.

Pero, ¿qué es ***Dark Waters***? Rol de piratas. Chistes de piratas. Humor negro y ropas de Jack Sparrow para un mundo compuesto por islas asediadas por el Kraken, pulpo hipertrofiado que aquí tiene la consideración de dios oscuro. Nuestro héroe, un tipo que empieza la aventura con resaca y parche en el ojo -un día normal de la semana- tendrá que recorrer el archipiélago para encontrar una manera de vencer al pulpazo enfrentándose a todo tipo de enemigos con armas blancas, pistolas y vudú. Entre guiños a célebres hitos de lo pirata, plantaciones de esclavos indígenas (en las que podrás hacer justicia) y cientos de pequeñas misiones con las que conseguir gloria.

La gloria se empleará -junto con dinero, aquí nada es gratis- para mejorar al personaje, que empieza como un tirillas que apenas sabe soltar cuatro espadazos, pero que irá conociendo todo tipo de entrenadores para desarrollar sigilo, nuevas técnicas de combate -como volcar un cangrejo gigante de un buen patadón- y un sinfín de posibilidades. Cada una cuesta lo suyo de conseguir, así que con cuidado, que los enemigos de ***Risen 2*** no se cortarán un pelo: hasta un monete puede barrer la playa con nuestros traseros si nos descuidamos. Porque cosas como minimapas activos, regeneración de salud e indicadores de peligro -y otras cogidas de la manita al jugador- a **Piranha Bytes** no le gustan nada. Si quieres explorar o arriesgarte para conseguir mejor equipo y más habilidades, prepárate a ver el botón de cargar. Y graba a menudo. O escúdate en tus compañeros: desde el primer momento, en ***Risen 2*** irás acompañado (en algún momento hasta tendrás tu propio barco y tripulación pirata a la que hacer feliz a base de alcohol del fuerte), y hasta los pobladores de las islas entienden que si un tío entra corriendo en un pueblo perseguido por un jaguar, a lo mejor hay que echarle una mano. Aquí no somos -al principio- un superhéroe. Los enemigos, de uno en uno y mejor si es por la espalda. Por la misma razón, conviene no ser un asno cuando visites alguno de los muchos asentamientos: en pocos juegos vas a necesitar más la ayuda de quienes te rodean, aunque sea para algo tan básico como conseguir ropa y alimentos. Que por algo sus creadores son alemanes.

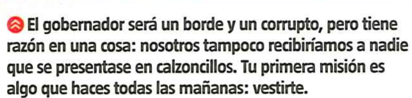




Hay dos tipos de cuevas, las que funcionan como mazmorra con sus enemigos finales y sus tesoros únicos, y las que sirven como atajos entre las complicadas junglas tropicales. Ninguna será fácil.



¿Qué juego de piratas no nos dejaría llevar nuestro propio barco y tripulantes? En Dark Waters tendrás todo para ser un Barbanegra.



El gobernador será un borde y un corrupto, pero tiene razón en una cosa: nosotros tampoco recibiríamos a nadie que se presentase en calzoncillos. Tu primera misión es algo que haces todas las mañanas: vestirte.





EDICIÓN ESPECIAL

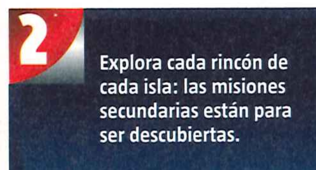
La versión de PC llegó con sobriedad germana: el juego y nada más que el juego. Para consolas, Dark Waters vendrá acompañado de una edición de lujo en la que, entre amuletos y banderas piratas, tendremos un regalito clásico: un mapa tamaño póster. Te vendrá bien, pues en el juego los mapas hay que buscarlos.



Claves

1 Combate como un pirata: espadazo, arena en los ojos, pistoletazo, patada y vuelta a empezar. Todo se aprende.





2 Explora cada rincón de cada isla: las misiones secundarias están para ser descubiertas.



Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes regalamos... THE AMAZING SPIDER-MAN!



www.facebook.com
/revistaplaystation

¿Qué sabemos de los shooters para PS Vita?

Hola, quería felicitaros por hacer todos los meses esta pedazo de revista y haceros dos preguntillas:
1 ¿Se sabe algo nuevo sobre el nuevo *Call Of Duty* para PS Vita?
2 He oído por ahí que el nuevo *Medal Of Honor* también llegará a esta consola. ¿Es cierto?

JOSÉ LUIS CHAMORRO
VÍA E-MAIL

Siempre es un placer saber que os gustan tanto los contenidos que os ofrecemos.
1 Sobre ***Call Of Duty Black Ops: Declassified*** no se tienen aún muchos datos. Sabemos que se lanzará a finales de año y que contará con la posibilidad de conectarse con nuestra **PS3**, aunque no se han dado detalles sobre ello ni tampoco de los modos de juego. ¡Está claro que nos quieren sorprender!
2 Después de que una cadena de tiendas francesas pusiera como disponible la reserva de este videojuego, los rumores se dispararon. No obstante, en el **E3** no se comentó nada sobre ello, así que de momento contamos con que **PS Vita** no tendrá un *Medal Of Honor*.

Esperanzas varias

Hola, me llamo Marcos. Tengo varias preguntas:
1 ¿Sacarán una colección de *Kingdom Hearts* en HD de los juegos que salieron para PlayStation 2? Es una saga que me gusta mucho.
2 ¿Qué juego me recomendáis *Batman Arkham City* o *Uncharted 3*?
3 Y por último, ¿se sabe si *Call Of Duty: Black Ops II* va a tener modo Zombies? Y si lo tiene, ¿tendrá modo Campaña?

MARCOS MOLINA
VÍA EMAIL

1 Hemos estado investigando a ver qué se cuece sobre *Kingdoms Hearts* en HD. Sería un buen negocio, ya que muchos seguidores de la saga, como tú, llevan mucho tiempo pidiéndolo. De momento, lo único que se sabe sobre ello es lo que dicen los rumores. Un comentario de Tetsuya Nomura sobre lo difícil que es que nuevos jugadores se enganchen a la saga y su deseo de ponerle remedio, fue el pistoletazo de salida a las especulaciones sobre el tema e, incluso, sobre los títulos que saldrían en HD. Por desgracia, no podemos confirmar nada, ya que no son más que rumores.
2 Esta es un tipo de pregunta que depende sobre todo de vosotros, pero estamos encantados de ayudaros. Tanto ***Batman Arkham City*** como ***Uncharted 3*** son juegos de gran calidad que prometen horas de diversión tanto por su trama como por su jugabilidad. Si eres seguidor de los héroes de **DC**, no puedes perdértelo, ya que es un título que te dejará muy satisfecho. Si por el contrario prefieres un videojuego de aventuras de estilo más clásico y desarrollo lineal, ***Uncharted 3*** es para ti. Además, si te gustan las opciones On-line, con este videojuego también podrás disfrutar a través de Internet. Debes decidir qué prefieres: libertad a la hora de recorrer el mundo en el que juegas o, por el contrario, un desarrollo más lineal.
3 Estás de enhorabuena, ya que ***COD: Black Ops II*** contará con el emblemático modo Zombies. De hecho, de las declaraciones realizadas en el **E3**, se desprende que el juego incluirá un modo On-line que consistirá en dos equipos -de hasta cuatro jugadores- que tendrán que enfrentarse entre ellos, y también contra los zombis. En cambio, sobre el modo Campaña solo hay algún que otro rumor, así que es muy probable que se limite únicamente al modo multijugador.

EL TEMA DEL MES

Con PS Vita ya asentada en el mercado, ¿qué tipo de juegos crees que le vendrían bien a la portátil de Sony?

Faltan los hardcore

FRAN RECIO GANDÍA. VÍA FACEBOOK.
***The Elder Scrolls*, *Assassin's Creed*, *Resident Evil* y un *Heavy Rain* que utilice sus ventajas táctiles... ¡Son estos tipos de juegos *hardcore* los que le hacen falta! Y si esto viene acompañado por una rebaja en el precio de la misma... Aún mejor.**

Necesita más juegos de deportes

ARITZ GÓMEZ. VÍA FACEBOOK.
Echo de menos los juegos de deportes en la consola PS Vita. Creo que la consola no ha explotado todavía todo su potencial en *FIFA*. ¡Un *NBA* bien hecho podría ser la bomba!

Larga duración y terror

AITOR GARCÍA FERNANDEZ. VÍA FACEBOOK
En PS Vita echo en falta juegos de rol occidental estilo *Fallout* o *Skyrim* con grandes posibilidades en el apartado de magia, exploración y larga duración, ya que la mayoría de juegos en PS Vita son de escasa duración. Otro género olvidado en las portátiles son los *survival horror* como los *Resident Evil* de antaño, ya que del proyecto de PSP no se volvió a saber nada más de él. Me gustaría saber en que quedó al final el *Silent Hill* de PS Vita.

Nuevo tema del mes para el nº140.
¿Qué títulos de PS2, PSone o PSP te gustaría ver para PlayStation 3 en HD Collection?

Buzón



Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/Orduña 3 28034 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
Me encanta recuperar clásicos de otras consolas Sony, juegos que no pude disfrutar en su momento, y por eso cada vez que sale una recopilación HD intento hacerme con ella. Aún así creo que, como es el caso de DMC, desvirtúan la esencia de los juegos originales, ya que las conversiones a HD no son fieles y convincentes a nivel gráfico y nos dejan una sensación de que el juego es peor que el original. A veces dan ganas de desempolvar la PS2 y jugarlos en condiciones...
MACARENA RAMIREZ. VÍA EMAIL

Nada volverá a ser como antes

DOMINGO PEIRO. VÍA E-MAIL.

Soy incondicional de **PlayStation** desde pequeñito, y en todo este tiempo me he dado cuenta claramente (y espero que también vosotros), de que la tecnología avanza muy rápidamente, también en los videojuegos. Poco a poco todo ha ido a mejor, pero siempre hay algunos videojuegos para una única consola y que no valen para las demás, aunque sean mejores (un claro ejemplo serían los *Ratchet & Clank*, que los remasterizaron hace un par de días), pero que es una pena que los tengas para la fantástica **PS2**, y que si quieres jugarlos en la **PS3** tengas que pagarlos. Hace tiempo leí, no sé donde, que **PS Vita** tiene la misma potencia que la **PS3**, entonces, ¿por qué no se saca un sistema para que los juegos buenos que tenemos de **PS3** (entre una gran colección contamos con la saga *Uncharted*, las sagas *Killzone* o *Resistance*), funcionen en **PS Vita** sin problemas? Ni, por ejemplo, tener que comprarlos de nuevo, como ya me ha pasado más de una vez. ¿No estaría bien?

¿Dónde está The Last Guardian?

ISMAEL LÓPEZ. VÍA FACEBOOK.



Cuando compré **PS3** lo hice pensando en jugar a *GT*, *Metal Gear Solid*, *God Of War* y lo que sacase **Team ICO**. Fue pasando el tiempo y más tarde o temprano salieron los juegos que tanto había deseado jugar, excepto el proyecto de Ueda. Hasta que un día, allá por el 2009 vi el tráiler de *The Last Guardian*. Veía todos mis deseos cumplidos y más (*Uncharted*, *LBP*... aparecidos en esta generación) por lo que empecé a



imaginar cómo sería esta nueva obra de arte, esa experiencia de sentimientos que solo este estudio es capaz de transmitir. Pero estamos a punto de acabar la generación -ya queda poco de que salga una nueva consola- y cada noticia que aparece en los medios es más desalentadora. Que si Ueda abandona el estudio, que si necesitan ayuda técnica de otros estudios al no tener los resultados deseados. Es cierto que *ICO* era un juego de **PSone** que se fue a **PS2**, pero con el nivel que han demostrado otros estudios en cuanto a calidad y cantidad, estos últimos años deja bastante mal parado al estudio japonés. A mí la sensación que me queda es que, una de dos, o han querido hacer algo que es imposible llevar a **PS3,** o el proyecto ha sufrido tantos cambios que han llegado a un punto muerto del que no pueden (o no saben) salir.

Atracción de PS3

JOSÉ ROMÁN. VÍA E-MAIL.

Es un caluroso día de verano, y no sabes prácticamente ni lo que estas haciendo encima del sofá... Tu única salvación es la de coger un vaso de agua... Entonces al girarte ves a lo lejos un objeto negro, y una luz se enciende en tu cabeza. Tu cuerpo, en un irrefrenable impulso, mueve el primer pie, se te empiezan a dilatar las pupilas, y te vas acercando. Poco a poco estas más cerca. Extiendes la mano y tocas el primer botón, y un sonido agudo y refrescante inunda tu mente. Acto seguido, tienes que elegir cuál, la pregunta no suele durar mucho y te decantas por el que mejor te va. Metes el disco y en una milésima de segundo ya arranca.
Y entonces, todo lo que existe a tu alrededor se esfuma, el calor, el sofá, la habitación, y te introduces de lleno en ese mundo plagado de emocionantes experiencias. Sabes que puedes pasar todo el tiempo que quieras y no te cansarás. Ya todo da igual. Pero te paras un momento y piensas, ¿cómo este cacharro puede llenarte tanto? Y viene una respuesta rápida a la cabeza: evidentemente no es un cacharro, es una **PlayStation 3**.



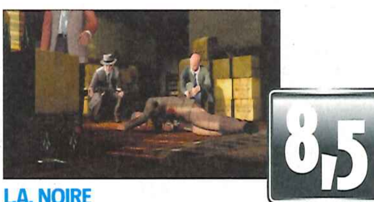
Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



MGS HD COLLECTION
AITOR GARCÍA FERNANDEZ. FACEBOOK.
Es uno de los mejores juegos del catálogo inicial de **PS Vita** por un precio de salida muy competitivo, incluye dos de los mejores juegos de la anterior generación en edición especial con multitud de extras, gráficos en alta definición...



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
HÉCTOR SOBRADO CERMEÑO. VÍA EMAIL.
Hace dos semanas me agencié este juegazo que, junto con su argumento y banda sonora no dejan a nadie indiferente. Si no le pongo un 10 es porque, por desgracia, sus jefes finales dejan bastante que desear.



L.A. NOIRE
CARLOS NÚÑEZ LÓPEZ. VÍA EMAIL.
Conocí este juego gracias a vuestra revista. Aunque no esperaba mucho de él, su historia me dejó un buen sabor de boca, ya que está muy bien llevada. No obstante, la libertad del juego es muy mejorable.

T!ps PS3

PlayStation 3



1 =

MAX PAYNE 3
evaluación 9,6
Repasa la vida de un héroe urbano en un título donde necesitarás oír el silbido de las balas.
Rockstar 65,95€. +18 años — jugado ☐



2 =

MASS EFFECT 3
evaluación 9,4
Shepard se enfrenta a su misión más difícil, la destrucción total de la galaxia. ¿Te apuntas a ayudarle?
EA Games 69,95€. +18 años — jugado ☐





3 =

DRAGON'S DOGMA
evaluación 9,2
El Dragón legendario te reta en un ambicioso juego de rol que hará sombra al propio Skyrim.
Capcom 59,95€. +16 años — jugado ☐



4 N

SPEC OPS: THE LINE
evaluación 9,1
Han pasado 6 meses desde que Dubái ha sido borrada del mapa por una tormenta de arena...
2K Games 60,95€. +18 años — jugado ☐



5 ↓

LOLLIPOP CHAINSAW
evaluación 9,1
Una animadora con motosierra descuartizando zombis. Tan loco como tremendamente divertido.
Warner Bros. Int. Ent. 61,50€. +18 años — jugado ☐



6 ↓

STREET FIGHTER X TEKKEN
evaluación 9,4
Los dos juegos de lucha más aclamados se retan cara a cara; la ida se juega en casa de Street Fighter.
Capcom 59,95€. +12 años — jugado ☐



7 N

LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
evaluación 8,8
La magia de Lego regresa con Batman, Robin y una Gotham City en mundo abierto a tu disposición.
Warner Bros. Int. Ent. 50,95€. +7 años — jugado ☐



8 ↓

FINAL FANTASY XIII-2
evaluación 9,4
Tras salvar al mundo de su trágico final, descubre cuál fue el destino de nuestra heroína Lightning.
Square Enix 61,50€. +16 años — jugado ☐



9 =

FIFA STREET
evaluación 9,0
EA Sports sigue en forma y lo demuestra a base de regates con el renovado juego de fútbol callejero.
Electronic Arts. 69,95€. +16 años — jugado ☐



10 N

LONDON 2012
evaluación 9,0
Vive las Olimpiadas desde el sillón de tu casa. Más de 45 eventos y con opción de PS Move.
Sega 59,95€. +3 años — jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



MAX PAYNE 3
ROCKSTAR
65,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
29,95€ +3

LUCHA



SF X TEKKEN
CAPCOM
59,95€ +12

RPG



TESV: SKYRIM
BETHESDA
69,95€ +18

SHOOTER

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

DEPORTES

FIFA 12
EA SPORTS
49,95€ +3

ON-LINE

COD: MW3
ACTIVISION
59,95€ +18

PARTY GAME

SORCERY
SONY C.E.
39,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS

THE ELF



DRAGON'S DOGMA PS3
DARK SOULS PS3
SPEC OPS: THE LINE PS3
GRAVITY RUSH PS VITA
CATHERINE PS3

NEMESIS







LOLLIPOP CHAINSAW PS3
GRAVITY RUSH PS VITA
LEGO BATMAN 2: DCS PS3
MGS: HD COLLECTION PS3-PS VITA
GOD HAND PS2

ANNA



LONDON 2012 PS3
SORCERY PS MOVE
PIXELJUNK 4AM PS3
UNCHARTED: E.A.D.O. PS VITA
RAYMAN ORIGINS PS VITA

B. LOUVIERS



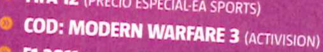


LOLLIPOP CHAINSAW PS3
BRAID PS3
DARK SOULS PS3
S. OF THE COLOSSUS PS2
BAYONETTA PS3

GAME



LOS MÁS VENDIDOS DE PS3



1. **FIFA 12** (PRECIO ESPECIAL-EA SPORTS)
2. **COD: MODERN WARFARE 3** (ACTIVISION)
3. **F1 2011** (PRECIO ESPECIAL-CODEMASTERS)
4. **PRO EVOLUTION SOCCER 2012** (PRECIO ESPECIAL-KONAMI)
5. **MAX PAYNE 3** (PRECIO ESPECIAL-ROCKSTAR)
6. **DEAD ISLAND GOTY GAMER TWIN PACK** (DEEP SILVER)
7. **TESV: SKYRIM** (BETHESDA)
8. **GRAN TURISMO 5** (PLATINUM-SONY C.E.)
9. **RESISTANCE 3** (PRECIO ESPECIAL-SONY C.E.)
10. **SPEC OPS: THE LINE** (2K GAMES)

Store

LOS MEJORES DESCARGABLES

1. RAINBOW MOON
2. THE WALKING DEAD



3. UEFA EURO 2012



4. JOURNEY



5. RE: CHRONICLES HD COLL.

El Top de...

Paz Boris



PlayStation 2

1. FINAL FANTASY X
2. METAL GEAR SOLID (PS)
3. ASSASSIN'S CREED II (PS3)
4. FINAL FANTASY VIII (PS)
5. GOD OF WAR II (PS2)
6. MASS EFFECT 3 (PS3)
7. GTA: SAN ANDREAS (PS2)
8. UNCHARTED 3: LTDD (PS3)
9. BATMAN ARKHAM CITY (PS3)
10. CALL OF DUTY: MW 3 (PS3)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PS Vita, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.



PSP

PlayStation Portable

1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐

2 =
SMT PERSONA 3 PORTABLE
evaluación 9,3
Uno de los mejores juegos de rol de PS2 llega a PSP en su mejor versión.
Atlus 39,95€. +12 años jugado ☐

3 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone, pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

4 =
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐

5 =
INVIZIMALS: LAS TRIBUS PERDIDAS
evaluación 9,3
Reúne 70 nuevos Invizimals en esta nueva aventura, ideal para los más «peques».
Sony C.E. 29,99€. +7 años jugado ☐

GAME

LOS MÁS VENDIDOS DE PS VITA

1. UNCHARTED: EADO (SONY C.E.)
2. MGS: HD COLLECTION (KONAMI)
3. FIFA FOOTBALL (EA SPORTS)
4. GRAVITY RUSH (SONY C.E.)
5. RESISTANCE: BURNING SKIES (SONY C.E.)
6. MR: ROAD TRIP (PE-SONY C.E.)
7. LEGO BATMAN 2 DC SUPER H. (WARNER BROS)
8. RIDGE RACER (NAMCO BANDAI)
9. LITTLE DEVIANTS (PE-SONY C.E.)
10. VIRTUA TENNIS 4: ED. W.T. (SEGA)

¡¡LO MÁS ESPERADO!!

1. ASSASSIN'S CREED III
2. RESIDENT EVIL 6
3. NI NO KUNI: LA IRA DE LA BRUJA BLANCA
4. BORDERLANDS 2
5. HITMAN: ABSOLUTION

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



UNCHARTED: E.A.D.O
SONY C.E.
49,99€ +16

CONDUCCIÓN



WIPEOUT 2048
SONY C.E
39,99€ +7

LUCHA





MORTAL KOMBAT
WARNER BROS
49,95€ +18

DEPORTES



FIFA FOOTBAL
EA SPORTS
49,99€ +3

SHOOTER





RESISTANCE: B.S.
SONY C.E
49,95€ +16

PLATAFORMAS



RAYMAN ORIGINS
UBISOFT
39,99€ +7

ON-LINE



RESISTANCE: B.S.
SONY C.E.
49,95€ +16

RPG



DISGAEA 3: AOD
NAMCO BANDAI
36,95€ +12





1 =
GRAVITY RUSH
evaluación 9,2
Controla la gravedad a tu antojo en una aventura que explota los controles de Vita.
Sony C.E. 39,95€. +12 años jugado ☐



2 N
METAL GEAR SOLID: HD COLLECTION
evaluación 9,2
Dos clásicos de la historia del videojuego al alcance de tu PS Vita y en HD. ¡Snake!
Konami 29,99€. +18 años jugado ☐



3 ↓
UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO
evaluación 9,3
Drake se estrena en Vita por todo lo alto con una nueva odisea por la jungla.
Sony C.E. 49,99€. +16 años jugado ☐



4 ↓
RESISTANCE BURNING SKIES
evaluación 9,0
Un bombero contra un ejército de quimeras. Afila tu hacha, que la necesitarás...
Sony C.E. 49,95€. +16 años jugado ☐



5 =
FIFA FOOTBALL
evaluación 9,1
El deporte rey se adapta al control táctil con un mix de las dos últimas entregas.
EA Sports 49,99€. +3 años jugado ☐

6 ↓
WIPEOUT 2048
evaluación 9,0
Los nuevos controles táctiles sientan como anillo al dedo al futurista Wipeout.
Sony C.E. 39,99€. +7 años jugado ☐



7 =
RAYMAN ORIGINS
evaluación 9,0
El incombustible Rayman se estrena en Vita con un plataformas de alta escuela.
Ubisoft 39,95€. +7 años jugado ☐



8 ↓
MORTAL KOMBAT
evaluación 8,8
Golpes, sangre y, sobre todo, fatalities donde te apetezca. ¿Qué mas se puede pedir?
Warner Bros. 49,95€. +18 años jugado ☐



9 =
VIRTUA TENNIS 4: ED. WORLD TOUR
evaluación 9,1
22 de los mejores jugadores del mundo se dan cita en un Grand Slam de bolsillo.
Sony C.E. 29,99€. +3 años jugado ☐



10 =
DISGAEA 3: ABSENCE OF DETENTION
evaluación 8,2
Nada mejor para abrir hambre de rol en Vita que este complejo y larguísimo juego.
Namco Bandai 36,95€. +12 añosjugado ☐



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:
GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid.
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana.
Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3 — Lector PlayStation. Revista Oficial - España — JUEGO DE TRONOS — AÑADIR AL PEDIDO

PS3 — Lector PlayStation. Revista Oficial - España — LONDON 2012 — AÑADIR AL PEDIDO

PS3 — Lector PlayStation. Revista Oficial - España — LOLLIPOP CHAINSAW — AÑADIR AL PEDIDO

PS3 — Lector PlayStation. Revista Oficial - España — INVERSION — AÑADIR AL PEDIDO

PS VITA — Lector PlayStation. Revista Oficial - España — GRAVITY RUSH — AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE | APELLIDOS | EDAD

DIRECCIÓN | Nº | PISO

POBLACIÓN | PROVINCIA | CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO | NIF | E-MAIL

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE AGOSTO DE 2012









CINE ★ UNIVERSOS ALTERNATIVOS ★ TECNO
ZONA VIP
PlayStyle
CARLOS ARECES
EL DEFENSOR DE LAS DOS DIMENSIONES Y LO RETRO
LEGO INDIANA JONES
Reconstruimos todas las piezas del héroe
THE WORLD ENDS WITH YOU
Square se pone guay en Nintendo DS
2'95 euros
PLAYSTATION 3 + XBOX 360 + WII + PS2 + NINTENDO DS + PSP
xtreme
EL FAQ DEFINITIVO DE FINAL FANTASY
METAL GEAR SOL
¡¡HEMOS JUGADO
MONIGOTES VECTORIALES PARA PSP
ECHOCHRO
Carlös 2008
Moda
Copia el look del protagonista de The Last Of Us
Universos Alternativos
Todo sobre la adaptación de Max Payne 3 al cómic
Tecno
PSP y DualShock 3 presumen de colores nuevos



CARLOS ARECES

El tipo más serio de la comedia se adentra en el mundo de los videojuegos y naufraga, para quedarse -de momento-, en el reino de las dos dimensiones

La comedia corre por sus venas y lo explota de maravilla en cualquier medio. Le viste en *Muchachada Nui*, posiblemente también en *Spanish Movie*, compartiendo fotogramas con Leslie Nielsen; este mes le podrás ver en la gran pantalla en *Lobos de Arga* y, seguramente, has disfrutado de su peculiar humor como historietista en *El Jueves*. Teníamos ganas de conocerle a fondo desde que dibujó para nuestra extinta revista hermana *Xtreme* la portada de Retro, inspirada en *Wonder Boy*, y no nos ha defraudado, es un loco e irreverente genio cómico. Pasa del semblante serio a la postura histriónica -que puedes ver en la foto superior derecha- con una facilidad asombrosa, mientras nos cuenta sin pelos en la lengua que siente cierto rechazo hacia los videojuegos *next gen* por su estética: ***«No soporto las 3D, la nitidez extrema... Quieren parecerse tanto a la realidad que me da grima. El píxel es bello, prefiero la estética retro»***, confiesa el actor y continúa: ***«Para esta entrevista he intentado reconciliarme con los videojuegos, y un amigo me dejó Dead Island; pero nada, me no me convence, quiere ser tan real que me parece feo. Y en el fondo me alegro porque el día que me conquiste alguno, me enganchará para siempre. Soy bastante adicto, soy un freak en potencia; colecciono películas, música y muñecos de cine como Pesadilla antes de Navidad, que tengo la colección completa»***. Un actor que prefiere la plasticidad, el maquillaje y el látex antes que la magia artificial del ordenador, y eso que tras el rodaje de *Balada triste de trompeta* terminó aborreciendo todo lo protésico: ***«Cada día eran dos horas de maquillaje, consiguieron que el olor del pegamento que utilizan los maquilladores me repugne»***. Sin embargo, le debe mucho a la película de Álex de la Iglesia y le está eternamente agradecido por haberle propuesto cambiar de registro, interpretando al payaso triste, y porque le permitió conocer a Tarantino: ***«En el Festival de Venecia, Tarantino estaba en el jurado y durante la proyección de Balada, él se reía en los momentos más dramáticos... Álex desconcertado y yo entusiasmado. Después del pase, entre los asistentes, me reconoció y me dijo "¡Eh, tú eres el payaso triste!". Estuvimos hablando durante más de diez minutos de los que no recuerdo nada, estaba extasiado»***. Su próximo largo, *Los amantes pasajeros*, la nueva de Almodóvar. Poco sabemos aún de la comedia del director manchego, pero el listón está muy alto, Carlos bordó el personaje de Javier, el payaso triste. ***«Un personaje llamado a ser el antihéroe de un juego»***, explica el actor. Un videojuego que, por otro lado, le sentaría de maravilla una mecánica de *Call Of Duty*, ***«que se desarrolla durante la Guerra Civil española con misiones tipo: desciende por la cruz del Valle de los Caídos, enfréntate al payaso tonto, a la trapecista, al motorista fantasma... Sin duda, sería una adaptación muy interesante, mucho más que otras producciones americanas»***, concluye Areces.

Si "Lobos de Arga" fuera un videojuego...



«Sería una especie de Ghosts'N Goblins con hombres lobo pixelados, el jugador podría escoger como personaje a uno de los cuatro protagonistas de la película», explica Carlos Areces y continúa entre risas: «En el juego podrías utilizar como armas tanto un bazooka como un plátano. Un concepto realmente perturbador».

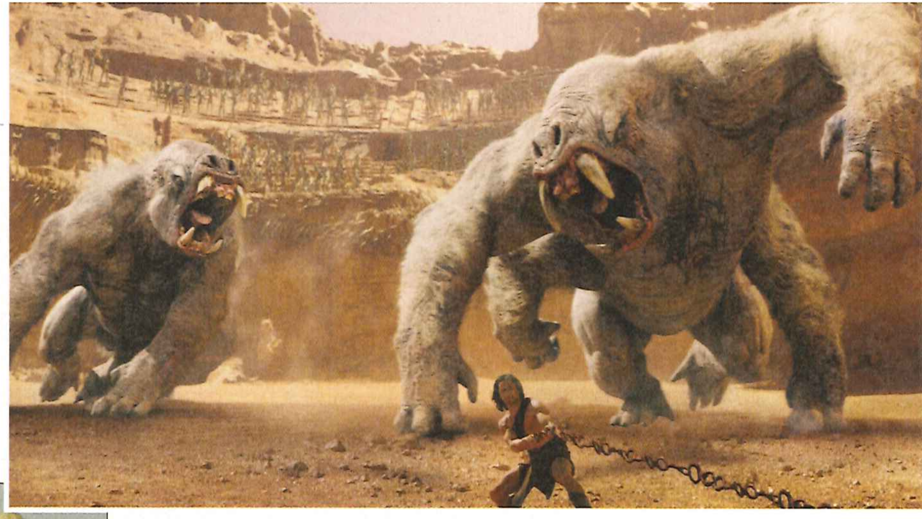


Como historietista tiene un currículum bastante dilatado, y entre las revistas de la extinta Xtreme encontramos esta portada interior que encabezaba la sección Retro y que Carlos Areces dibujó para el número 186, que se publicó hace ya cuatro años. La imagen corresponde al mundo Wonder Boy, «no llegué a jugarlo, pero me empapé de la historia del juego».

«Prefiero la estética retro, el píxel me resulta realmente bello»

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA
AGRADECIMIENTOS: BOCABLO (HOTEL DE LAS LETRAS, MADRID)









JOHN CARTER

La centenaria creación de Edgar Rice Burroughs cobró por fin vida en la gran pantalla, tras 70 años de cocción.



Pieza fundamental para la gestación del fantástico, estuvo a punto de ser el primer largo de animación de la historia (por delante de la mismísima *Blancanieves* de **Disney**) y su huella es evidente en *Star Wars* o *Avatar*. *Una Princesa de Marte*, la otra gran creación de Edgar Rice Burroughs (el padre de *Tarzán*) sufrió un calvario de más de 70 años hasta llegar por fin a las pantallas de cine. E incluso en ese momento no estuvo exenta de polémica: naufragó en taquilla (costó 250 millones de dólares), por culpa de la bola de nieve provocada por unas críticas tan brutales como injustas. Sin ser la maravilla que los fans del género llevaban décadas y décadas gestando en sus cabezas, la película de Andrew Stanton (uno de los grandes de **Pixar**, con títulos como *Wall-E* o *Buscando a Nemo* en su carrera) no está nada mal. Los FX son espectaculares y tiene escenas de una dureza inédita en una producción **Disney** y un delicioso tono *pulp*.

Película ★★★☆☆
Extras ★★★☆☆

Director: **Andrew Stanton** Reparto: **Taylor Kitsch, Lynn Collins, Mark Strong, Ciarán Hinds, Dominic West.** Distribuye: **Walt Disney Studios**
20,95 € (Blu-ray), 31,95 € (Blu-ray + BD 3D), 14,95 € (DVD)

LA INVENCIÓN DE HUGO

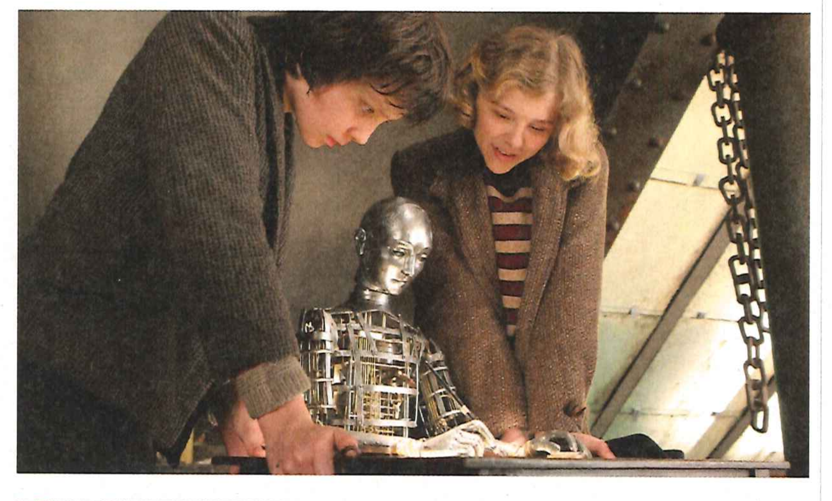
Scorsese sabe bien cómo tocarnos la fibra sensible



El veterano director de *Toro Salvaje*, *Taxi Driver* y *Uno de los Nuestros* sorprendió a todos al anunciar su intención de recurrir a las tan denostadas 3D para adaptar al cine *La Invención de Hugo Cabret*, la célebre novela de Brian Selznick, editada en España por **SM**. El bueno de Marty acertó de pleno, tal y como atestigua el Oscar a la mejor fotografía (se llevó otros cuatro, de un total de once nominaciones), y es que si la novela de Selznick recurría a las ilustraciones para narrar la historia de Hugo de una manera encantadoramente distinta, Scorsese usa las 3D para sumergirnos en un París de postal, repleto de personajes inolvidables. Poco más podemos decir sin estropear una historia inspirada, por increíble que parezca, en hechos reales. Solo te damos un consejo: no dejes escapar el BD 3D (es una tirada limitada), porque esta es una de esas películas a las que regresarás en los años venideros.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

Director: **Martin Scorsese** Reparto: **Ben Kingsley, Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz, Sacha Baron Cohen, Christopher Lee, Jude Law.** Distribuye: **Paramount Home Ent.**
29,95 € (BD+BD 3D+DVD), 25 € (BD+DVD+Copia Digital), 20 € (DVD)





ORO NEGRO

La explotación del cinturón dorado de la mano de Banderas



La intención de adaptar la novela de Hans Ruesch, *The Great Thirst* no es mala, pero el resultado es flojete, en parte debido a sus estereotipados protagonistas y a ese esfuerzo forzoso por dar un toque de clasicismo a la imagen. La acción se sitúa en los años 30, cuando se hallaron importantes yacimientos de petróleo y comenzaron las rivalidades entre dos emires árabes por hacerse con el terreno donde yace el oro negro. Falta un héroe con garra, menos ambigüedad en la acción y más nervio en un asunto donde la hospitalidad es la última palabra que se concibe. Y Banderas lo intenta, pero no termina de cuajar en un filme que apuntaba maneras.

Película ★★☆☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Jean-Jacques Annaud**
Reparto: **Tahar Rahim, Mark Strong, Antonio Banderas**
Distribuye: **Universal**
24,99 € (Blu-ray)
17,99 € (DVD)

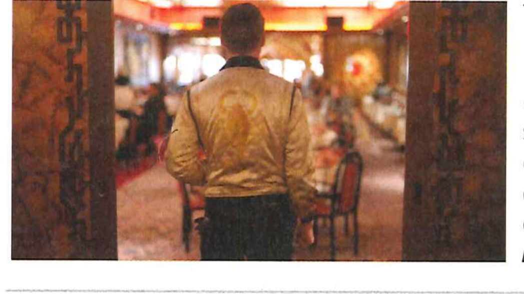


DRIVE

Un héroe peculiar para tiempos convulsos



Cuánto nos alegramos de que el plan inicial (Hugh Jackman de prota, Neil Marshall en la dirección) se fuera al traste, porque nos ha permitido disfrutar de una peli deslumbrante y única. ***Drive*** es capaz de alternar, con desconcertante maestría, persecuciones de coches con planos fijos en los que solo reina el silencio y la mirada pétrea de Ryan Gosling. No te engañes: esto no es *Fast & Furious*. Es cine negro, es una historia de amor, es una chaqueta con un escorpión, convertida ya en un icono. Alucinante.







Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director: **Nicolas Winding Refn**
Reparto: **Ryan Gosling, Carey Mulligan, Bryan Cranston**
Distribuye: **Walt Disney Studios**
20,95 € (BD)
14,95 € (DVD)





WAR HORSE

La crudeza bélica desde los ojos de un pura sangre



Un comienzo algo ñoño, pero tras unos 30 minutos de cine de familia, le siguen más de dos horas emocionantes, mostrando magníficamente el lado de la guerra (el de la IGM) desde un punto de vista inusual, el de los caballos de batalla. Spielberg retrata la crudeza bélica, los miedos humanos, pero también los de los animales, que son tanto -o más- valientes que los soldados. Todo tratado con el mimo spielbergniano para no dejar de ser eso, cine de familia. Y entre la cursilería y la barbaridad (sobre todo visual), la belleza narrativa consigue atentar hasta el corazón más impertérrito.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director: **Steven Spielberg**
Reparto: **Jeremy Irvine, Emily Watson**
Distribuye: **Walt Disney Studios**
20,99 € (Blu-ray)
14,99 € (DVD)

NOTICIAS



PATADA CIRCULAR, A 1080P DE RESOLUCIÓN

El mítico Chuck Norris debuta en BD de la mano de **20th Century Fox H.E.**, en un pack con cuatro de sus clásicos: *Código de Silencio*, *McQuade Lobo Solitario*, *Delta Force* y *Desaparecido en Combate*. Estas dos últimas ya justifican el pasar por caja.



UN BATMAN ANIMADO Y VIEJUNO

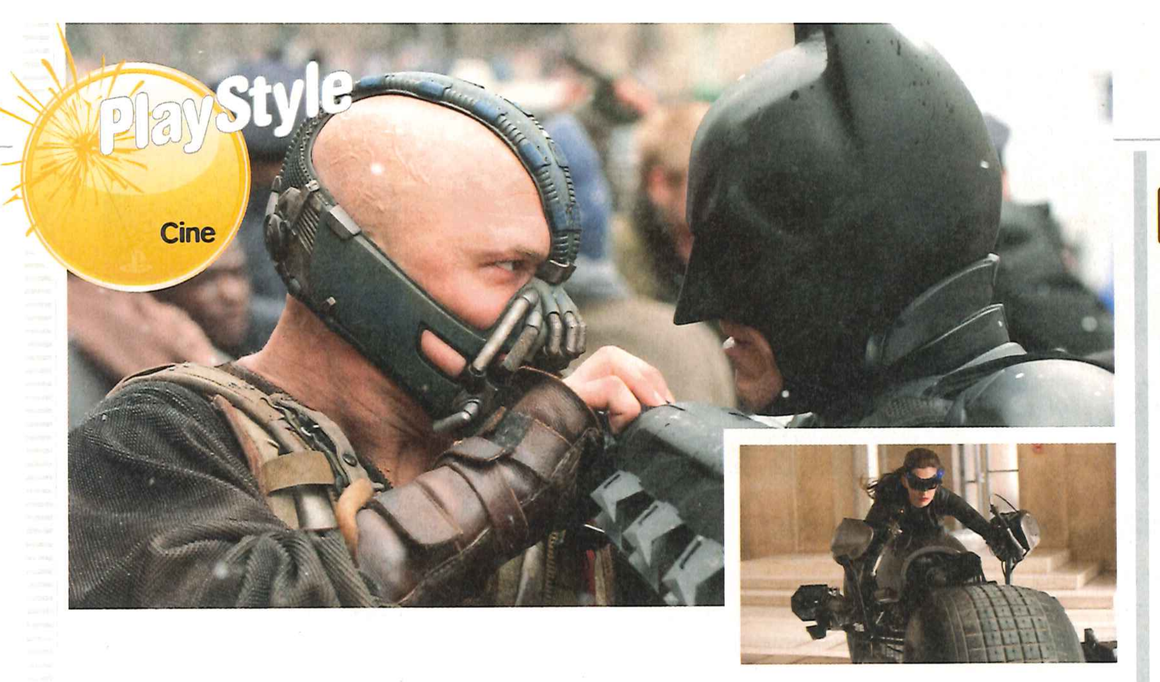
El Regreso del Caballero Oscuro, el inmortal cómic de Frank Miller que presentaba a un Batman sesentón, ha sido adaptado por **Warner** en un largometraje de animación que nos llegará en dos partes. La primera, a la venta el 25 de septiembre.



PARA ASPIRANTES A ENTRAR EN HOGWARTS

Finalmente, **Warner Bros HV** traerá a España ***Harry Potter Wizard's Edition***: un auténtico tesoro con las 8 películas en DVD y BD (las dos últimas además en BD 3D) y toneladas de coleccionables repartidos por los cajoncitos. El 18 de septiembre, por 299 €.

POR ANA MÁRQUEZ Y BRUNO SOL



EL CABALLERO OSCURO LA LEYENDA RENACE

Bane, Catwoman, el batplano y alguna que otra sorpresita en la despedida de Christopher Nolan a la franquicia Batman



Director
Chistopher Nolan
Reparto
Christian Bale, Anne Hathaway, Tom Hardy
Género
Acción
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Warner Bros
wwws.warnerbros.es/batman3/

Los crípticos tráilers con los que Nolan nos ha estado bombardeando desde el año pasado no ofrecen demasiadas pistas de lo que nos encontraremos en su tercera, y última, adaptación del universo del detective enmascarado (al menos desde la silla del director, ya que se encargará de producir el futuro reboot de Batman con el que está trabajando la **Warner**, en comunión con el reinicio de Superman y una aun más lejana Liga de la Justicia). No será sencillo superar a la anterior entrega, ya no solo en términos de taquilla. Ni la aparición de Catwoman (con el rostro y las curvas de Anne Hathaway) ni la de Bane lograrán eclipsar el recuerdo de aquel inolvidable Joker, por el que Heath Ledger recibió un Oscar póstumo.

Pero el principal hándicap al que se enfrenta Nolan y su película tiene un nombre: *Los Vengadores*. El Dream Team de **Marvel** se ha convertido en un fenómeno global y el máximo exponente de una manera de adaptar el mundo de los superhéroes, mucho más alegre y fiel al espíritu de la edad dorada de los cómics, en contraste a la seriedad, por no decir el pesimismo, de la obra de Nolan. Habrá que ver cómo responde el Caballero Oscuro al desafío. Aunque podemos confiar en que el director de Memento se despedirá de Batman con un auténtico estruendo, rodado con cámaras IMAX.

ROCK OF AGES

Un musical cortado a la medida de los fans del hair metal.

Hollywood, 1987: el Sunset Strip era el epicentro del mundo y el Metal, en todas sus vertientes, dominaba las listas de ventas. Aquellos añorados tiempos de melenazas y riffs eternos inspiraron un musical de gran éxito en Broadway, que hacía suyos algunos de los mayores himnos de la época. Clásicazos de Bon Jovi, Whitesnake, Def Leppard, Poison, Twisted Sister, Journey y otros que también aparecen en la adaptación cinematográfica del musical, en las voces de un reparto impresionante: Catherine Zeta-Jones, Mary J. Brige, Russell Brand, Paul Giamatti, Alec Baldwin... y Tom Cruise encarnando a Stacee Jaxx, la mayor estrella del momento. A la espera de que cristalicen las negociaciones para convertir en película las memorias de los Mötley Crüe, ***Rock Of Ages*** es un caramelo para los nostálgicos de aquellos época.

Director
Adam Shankman
Género
Musical
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Warner Bros
rockofagesmovie.warnerbros.com





OTROS ESTRENOS

PROMETHEUS

Los primeros pasos de la mitología Alien

Muchos años antes de que la tripulación del Nostromo lamentara su visita a LV-426, otra tripulación tuvo su primer contacto con la raza de los Space Jockeys. ¿Y el Alien de H.R. Giger? Tendrás que ir al cine para descubrirlo.

BRAVE (INDOMABLE)



Pixar presenta a una moza de armas tomar

Mérida demostrará a su padre que es más que la típica princesita. Ojo, entre los guionistas está Steve Purcell, padre de *Sam & Max*, y otro de los nombres míticos de la edad de oro de **LucasArts**.

ICE AGE 4

La historia de Scratch y su bellota continúa...

Aquel célebre corto en el que ambos, ardilla y bellota, causan la separación de los continentes es el punto de partida de este nuevo largo.

TRÁILERS



MONSTERS UNIVERSITY

disney.com/monstersuniversity

Pixar echa la vista atrás para contarnos los años universitarios de Mike y Sully. La película no desembarcará en los cines hasta el verano de 2013, pero el teaser es absolutamente tronchante.

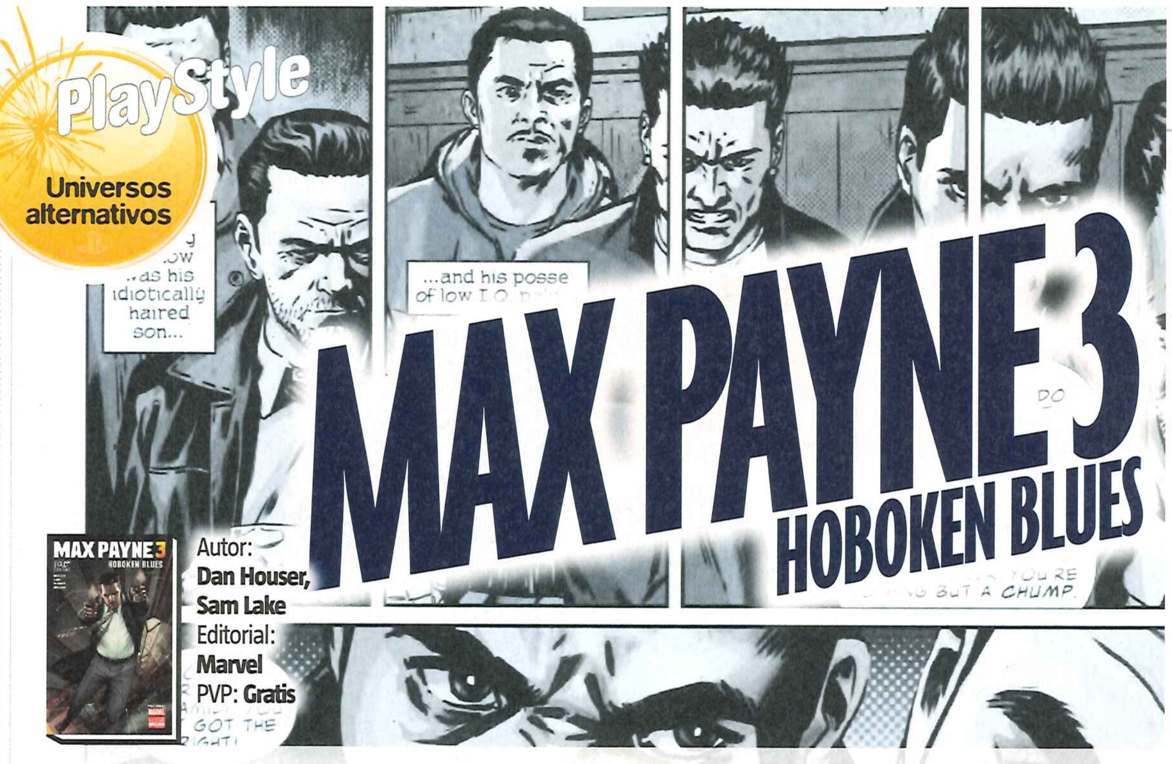


LOOPER

loopermovie.com

Bruce Willis contra Bruce Willis, o más concretamente contra Joseph Gordon-Levitt (convertido en un joven Willis gracias al maquillaje y la magia del ordenador).

POR BRUNO SOL



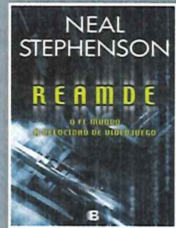
MAX PAYNE 3
HOBOKEN BLUES

Autor: **Dan Houser, Sam Lake**
Editorial: **Marvel**
PVP: **Gratis**

El tiempo bala da el salto a las viñetas digitales

Tras el éxito del primer capítulo de *Max Payne 3*, *After the hall*, **RockStar** publica gratuitamente y a través de Internet para su descarga en PDF -o lectura On-line- la secuela titulada: *Hoboken blues*. El cómic, de nuevo producido por **Marvel**, ha sido escrito por Dan Houser de Rockstar y Sam Lake de Remedy Games; y Jorge Molina y Fernando Blanco (*Marvel Zombies*) a los lápices y colores. Molina es el responsable de la portada y el segundo ha sido el encargado de las ilustraciones interiores. Vamos, toda una joya artística que permitirá a los fans de la saga conocer qué fue lo que motivó a Max enfrentarse a Tony DeMarco en el bar Hoboken.

LIBROS



Autor **Neal Stephenson**
Editorial **Ediciones B**
P.V.P. **34 €**

Reamde

O el mundo a velocidad de videojuego

¿Te pasas horas jugando a *Call Of Duty*? ¿Te apasiona la mecánica de *Battlefield*, ¿Estás deseando probar *Spec Ops The Line*? Pues *REAMDE* es de lectura obligada este verano. La novela, escrita por Neal Stephenson (autor del *best seller Criptonomicón*), ahonda en el mundo de los juegos de guerra On-line a través de una narrativa apasionante donde el protagonista es un virus llamado REAMDE, que se expande de un jugador a otro por el mundo de los videojuegos, tomando como rehenes los discos duros de todos los que juegan a T'Rain (un adictivo juego de rol en red). Un *thriller* que en USA ya es número uno en ventas.

Diablo III

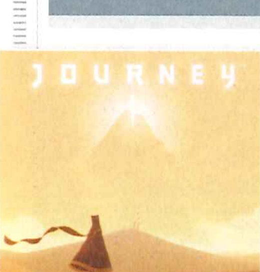
Desvelando El libro de Caín

Si algo hay que destacar en especial del libro basado en el videojuego de Blizzard es su sublime presentación, con pasta dura y en relieve en la portada y páginas interiores de cartulina con un tratamiento de acabado antiguo y bordes serrados. El contenido del mismo es una recopilación de extractos, testimonios e ilustraciones (con mapa del Santuario incluido) elaborados por el mismísimo Caín -el último de los Horadrim con vida-, que desvelan los secretos de los demonios mayores, entre otros muchos aspectos. Es de lectura amena y muy interesante, sobre todo, para los seguidores de la franquicia.



Autor **Varios**
Editorial **Panini**
P.V.P. **29,95 €**

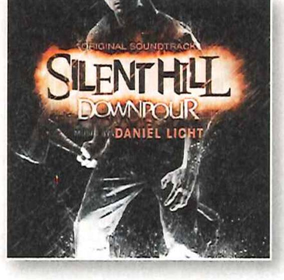
B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



JOURNEY
AUSTIN WINTORY

★★★★☆

Delicioso mini-concierto en 18 piezas para chelo, flauta, arpa, viola y serpentón, compuesto, orquestado y producido por Austin Wintory, quien ha escrito la partitura con la intención de que los instrumentistas pronuncien despacio cada frase musical, deletreen sus matices y saboreen delicadamente la ejecución de cada nota. Al estar estructurada como un límpido canto a la vida, la banda sonora atraviesa momentos dramáticos, animosos y desoladores (3,99 €). iTunes Store



SILENT HILL DOWNPOUR
DANIEL LICHT

★★★☆☆

Tras demostrar que conoce a la perfección los mecanismos compositivos que hacen funcionar el género de terror, al bordar las muy cinematográficas partituras de *Amityville: una nueva generación* o *Hellraiser 4*, Daniel Licht se contenta con fusilar elementos musicales de la serie *Silent Hill* -como el empleo de mandolinas o la voz de Mary Elizabeth McGlynn- e integrarlos al tuntún en la burla acústica con ambientación a misterio de pacotilla que es esta banda sonora (13 €). amazon.com

A ESCALA



SOLID SNAKE
Metal Gear Solid

De la serie Play Arts Kai de Square Enix, este Solid Snake es una action figure de PVC; sí, pero terminada con todo detalle y con articulaciones que te permitirán colocarlo haciendo vistosas «posturitas».

Distribuidor: **Square Enix**
Tamaño: **25 cm.**
Precio: **59,95 €**



DAENERYS
Dragón al hombro

Es de edición limitada y numerada. Este precioso busto de Daenerys Targaryen, interpretado por Emilia Clarke en la serie de TV, rememora la última escena de la primera temporada.

Distribuidor: **HBO**
Tamaño: **18 x 20 cm.**
Precio: **129 €**

NATHAN DRAKE
Armado hasta los dientes

Drake lucirá cual Barbie gimnasta en tu estantería gracias a las posibilidades que permiten sus articulaciones y a las «extremidades» de recambio que incluye un par de manos y diferentes armas.

Distribuidor: **Square Enix**
Tamaño: **22 cm.**
Precio: **56,96 €**





POR DRAGÓCULA, ADONÍAS Y ANNA

THE LAST OF US

El fin del mundo es tendencia esta temporada. Tejidos desgastados, acabados lavados... Te damos las claves para vestir como el nuevo héroe de Naughty Dog.



Camisa de cuadros con acabado lavado como viste Joel en The Last Of Us. Nudie, 93 €

Cinturón en piel desgastada con remates raspados y rozados. Levi's, 59 €

Shorts cargo con bolsillos enormes, perfectos para guardar todo tipo de ítems. Dockers, 79 €

Botas estilo Desert con efecto polvo en la suela. Clarks Originals. 120 €

Cronógrafo analógico y digital con correa de caucho en color negro. Marea, 39 €

POR ANA MÁRQUEZ

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última en vacaciones



REFRESCANTE

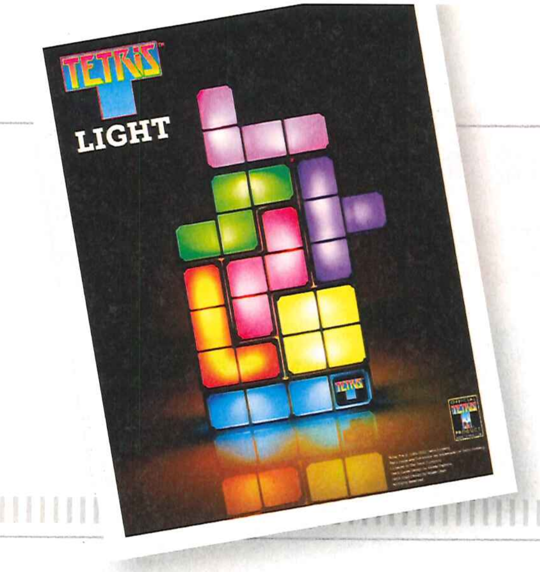
PSP ICE WHITE

Como cada verano, Sony no falta a su cita y lanza un nuevo color para que su PSP brille con luz propia. Y esta vez de verdad, ya que el color escogido es Ice White, un blanco gélido y refrescante que reviste la portátil, así como el pad analógico. Los botones de la cruceta, así como los clásicos Círculo, Cuadrado, X y Triángulo son transparentes. Tanto el tamaño de la pantalla como las características técnicas son las mismas que la original E-1000. **99 €** es.playstation.com

RETROFUTURISTA

POLAROID Z2300

Pasado y presente se funden en esta cámara de fotos. Por un lado, es una cámara digital con todas las prestaciones necesarias (10 Megapíxeles, pantalla LCD de 3", tarjeta de memoria de 32 GB...) y, por otro, imprime (sin tinta, con el sistema ZINK) de manera instantánea como antaño, pero en la que puedes aplicar interesantes filtros para modificar las fotos. **160 $** store.polaroid.com



LO MÁS FRIKI DEL MES
LÁMPARA TETRIS

The Tetris Company, poseedores de la licencia oficial, lanzan al mercado esta peculiar lámpara, en la que cada tetrimino -porque así se llaman estas piezas- se ilumina cuando lo acercas al resto: por separado, solo se encenderá el que se conecta a la corriente. **50 $** www.dailyblam.com

TABLETS A LA ÚLTIMA
TABLET i10 y S7

Son ultraligeros y destacan porque funcionan con el sistema operativo Android 4.0, que ofrece reconocimiento facial de la cámara y mejoras en las funciones multitarea. Los tres modelos cuentan con conexión Wi-Fi, pantalla multitáctil, cámara frontal y memoria ampliable. Las diferencias se hallan en el tamaño de la pantalla y la memoria interna: el más grande luce una pantalla de 9,7'' y es de 16 GB; el más pequeño es de 7'' y está disponible en 8 GB y 4 GB. **239 € (16 GB), 119 € (8 GB) 109 € (4 GB)** energysistem.com







MULTIUSOS
AURICULARES V55

Están pensados para ser usados en cualquier situación (en casa, por la calle, en estudio de grabación...), de ahí que sus cascos se plieguen y ofrezcan mayor flexibilidad y portabilidad. La calidad del sonido es muy buena gracias al diseño cerrado que reduce las pérdidas de sonido. **90 €** www.sony.es



ULTRA RÁPIDO
NOKIA LUMIA 900

Se trata de un Windows smartphone y cuenta con una pantalla táctil de 4,3'', una cámara de 8 Megapíxeles y su grosor es de extrema delgadez, pues apenas supera los 12 mm. Lleva una memoria de 4 GB y ofrece una navegación a través de Internet y reproducción de contenidos en tiempo real de súper alta velocidad (hasta 42 Mbps). **575 €** www.nokia.es

LO MEJOR DEL MES EN...
Accesorios para PS3 y PSP





Nos faltaba este metal precioso, el oro, para hacer el DualShock 3 de Sony más especial si cabe. 59,95 €.
★★★★☆



Funda para proteger y transportar tu PSP o PS Vita con un print a la última, inspirado en la película The Amazing Spider-man. Indeca. 14,95 €
★★★☆☆

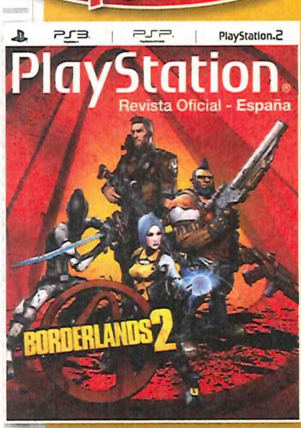


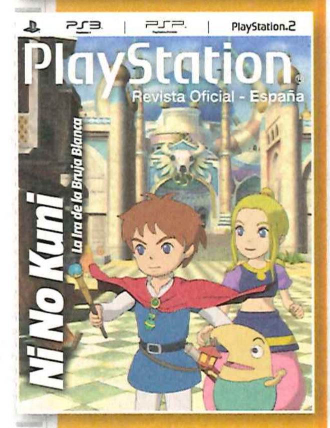
Este gadget aumenta la ventilación de tu PS3 y evita problemas de sobrecalentamiento. Es potente y silencioso, y obtiene energía de la propia consola. 11,95 €
★★☆☆☆

¿A qué lugar/videojuego te irías de vacaciones?

Incluso nosotros descansamos. Después de mil y una batallas libradas de enero a julio ha llegado el momento de tomarse un descanso en...







Assassin's Creed III se ha ganado por derecho propio protagonizar el número de agosto. Aunque nos hemos quedado con ganas de probar con estos dos juegazos también...

Un pueblecito pesquero llamado Cassardis



THE ELF: «El año viene fuertecito en Gran Soren así que nada mejor que un paraje idílico en la costa para comer pescaíto fresco y poner las pantorrillas en remojo. Cassardis es un remanso de tranquilidad, buen comer y bellas puestas de sol».

Una tierra apocalíptica en la que repartir leña



NEMESIS: «Aprovecharé los últimos estertores de mi venerable PS3 de 60 GB para recuperar, una vez más, esa joya llamada God Hand. Enanos vestidos de Power Rangers, propinar azotainas en el culo... será como veranear en Denia».

El Londres más olímpico



ANNA: «London 2012, además de visitar virtualmente muchos lugares londinenses viviré en mis propias carnes los JJ.OO., y de paso lograré estar tan en forma como mi álter ego en la disciplina de Trampolín».

El universo 32 bits de Jackie Chan



JOHN TONES: «No me importaría pasar una larga temporada en manga corta y dentro del Jackie Chan Stuntmaster de PSone, en el que los golpes no duelen, el IVA se está quietecito y todo me recuerda a las mejores pelis de acción del mundo».

De juerga salvaje por las calles de Sao Paulo



BRUNO LOUVIERS: «No me malinterpretéis, porque no me apetece ni sufrir ni beber lo que Max, pero tirarme en plancha con dos pistolas en las manos, a cámara lenta y abatiendo maromos como armarios debe dar mucho gustico».

La América del siglo XVIII



PAZ: «Aunque no os lo creáis, soy parte de la Hermandad de Asesinos y tengo en mi poder un Fruto del Edén con el que me voy de vacaciones a América, a conocer a Connor. Ya os contaré novedades a la vuelta».





» Poco a poco vamos descubriendo los secretos de Paz Boris. Hemos encontrado esta foto en la que se muestra parte de la colección de juegos y consolas, retro y actuales, que atesora. Dicen las buenas lenguas que tiene una PS3 de pirita.

« Nuestro fiel lector y amigo Iván, fanático de las sagas deportivas FIFA, NBA 2K y PES, no se despega de su PSP y su PS Vita. Aquí le tenéis junto al dire en la mítica y siempre recomendable Taberna La Bola de Madrid.